

TIGER WOODS AKUJI THE HEARTLESS
CONSTRUCTOR SENSIBLE SOCCER

ESCLUSIVO!
GUIDA ALL'ACQUISTO AD OLTRE
300 GIOCHI!

Numero 3 Febbraio 1999

Lire 5.000

PLAY

I migliori giochi per la tua PLAYSTATION

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.

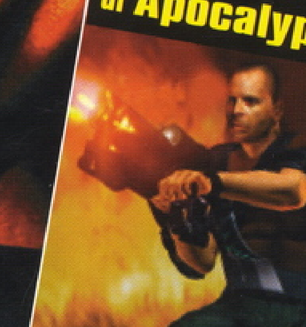
RIDGE RACER 4

I motori della Namco rombano ancora!!!

PRINCE NASEEM

La boxe allo stato puro!

All'interno il poster di **Apocalypse**



CARMAGEDDON

Finalmente approda su PlayStation!!!


TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR®
SOLID
Metal Gear Solid is an original game developed by Konami Computer Entertainment Japan. Konami Co., Ltd. reserves all copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this game. © 1999 Konami Co., Ltd. All Rights Reserved.
VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX
PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO
BASKET MILANO


E' SALTATO IL MURO
DEL LIMITE...
ENTRA NELLA NUOVA ERA
DEL VIDEOGAME
STRAORDINARIO
LA GUIDA
STRATEGICA
UFFICIALE
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
METAL GEAR SOLID
LA GUIDA STRATEGICA UFFICIALE
PlayStation
PAL
KONAMI
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID
PlayStation
KONAMI
PlayStation
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
HALIFAX
www.halifax.it

MANDACI UN FAX ALLO: (02) 66.526.222
MANDA LE TUE LETTERE A: PLAY I MIGLIORI GIOCHI PER LA TUA PLAYSTATION, GRUPPO EDITORIALE FUTURA, VIA XXV APRILE, 39
20091 BRESSO (MI)
EMAIL: PLAY@FUTURA-GE.COM

PLAY numero 3 1999

CARMAGEDDON





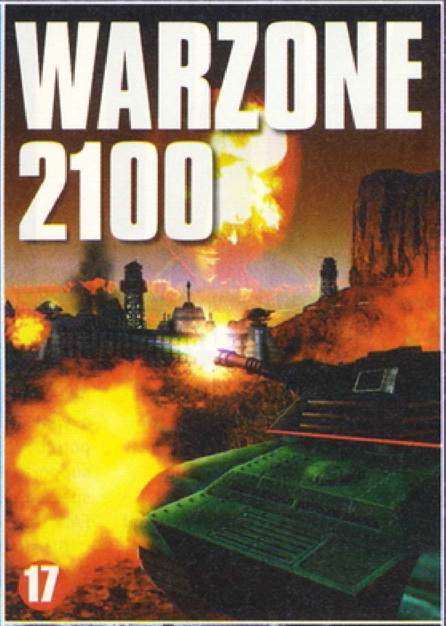
LE ICONE DI PLAY

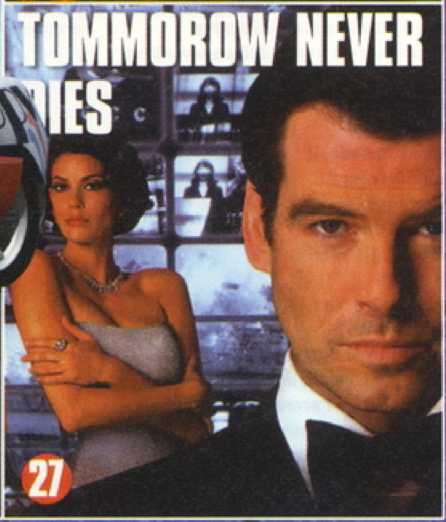
Questi simboli indicano il numero di giocatori e se è possibile utilizzare con il gioco un dispositivo particolare.

Mouse compatibile es. *Theme Park*	Un giocatore es. *Resident Evil 2*	Più giocatori es. *World Cup '98*	Volante Analogico es. *Gran Turismo*	Multi-Tap compatibile es. *Micro Machines V3*	Usa la Memory Card (per i salvataggi)	Split-Screen Mode es. *Bust-A-Move 2*	Link Cable Compatibile es. *Formula 1/Wipeout*	Light Gun Compatibile es. *Time Crisis*	Dual Analogue Compatibile es. *Tekken 3*

PLAY numero 3 1999







WIRED UP

WORKSTATION

PLAYLIST 72

Guida completa all'acquisto di oltre 300 giochi. In questa sezione potrete trovare segnalazioni di giochi, test di prodotti e molto altro.

PLAY REVIEW



MINI DISC O DVD?

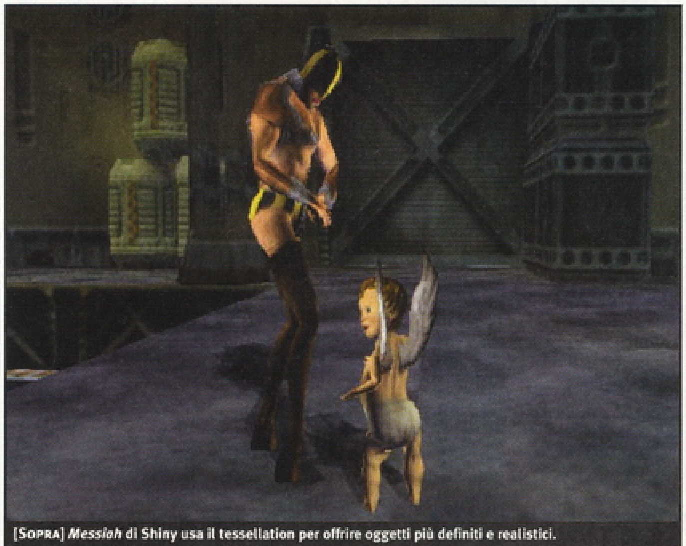
PLAYSTATION 2 POTREBBE RICORRERE A SOLUZIONI DIVERSE DAL DVD

Benché tutte le voci giunte a noi fino ad oggi indicassero nel DVD il futuro supporto dei giochi di PSX 2, il quotidiano economico MCV ha riportato che i rami di Sony Computer Entertainment in Europa e in America stanno pensando al MiniDisc. Secondo MCV, il problema della pirateria è alla base dell'opzione accordata al MiniDisc, ma il fattore appare di scarsa importanza a fronte della spaventosa differenza tra le due tipologie di supporto. Riassumendo, il MiniDisc ha il vantaggio di essere una tecnologia vecchia e quindi economica, che può anche registrare dati oltre che leggerli. Se la nuova console dovesse mettere a disposizione l'accesso a Internet, è evidente che la possibilità di scaricare aggiornamenti e demo sarebbe di sicuro interesse. A fronte, un Minidisc ha una capacità di soli 140 Mb, contro i 640 Mb di un CD e i 17 Gb di un DVD. Considerando che il deriso N64 DD offrirebbe solo 64 Mb mentre i CD custom del DreamCast offrono 1 Gb di spazio, quella di Sony sarebbe una mossa discutibile. C'è da dire che i giochi su MiniDisc, come avveniva con i vecchi floppy, potrebbero occupare più d'un supporto. Ma il problema dello spazio richiesto dalle animazioni FMV rimarrebbe insoluto.



Gli altri dettagli riguardanti PlayStation 2 sono in linea con quanto è già filtrato. La macchina offrirebbe accesso a Internet, sarebbe in grado di macellare sei milioni di poligoni al secondo, il doppio quindi del DreamCast, e supporterebbe il tessellation in real-time. Questo nuovo approccio al disegno di oggetti tridimensionali, che sta solo ultimamente facendo i primi timidi passi in qualche produzione PC come Messiah di Shiny, consente di ottenere oggetti più precisi e realistici.

Benché sia possibile realizzare il tessellation via software, un'accelerazione hardware garantirebbe a PlayStation 2 un netto vantaggio in termini di qualità della grafica sull'avversario DreamCast. Vi terremo aggiornati su eventuali novità.



[SOPRA] *Messiah* di Shiny usa il tessellation per offrire oggetti più definiti e realistici. Se PlayStation 2 potrà davvero realizzare questi effetti, c'è davvero da aspettarsi prodigi!

STORIA DEL MINIDISC

Apparso per la prima volta nel 1992, il MiniDisc è stato ideato per sostituire le cassette tradizionali, e proprio per questo prevede la possibilità di essere registrato. Il supporto sfrutta la tecnologia magneto-ottica, la stessa di Zip e Jaz, mentre i dischi commerciali prestampati si limitano a supporti ottici convenzionali, simili ai soliti CD. Per offrire 74 minuti di audio su piccoli dischi da 64 mm, il MiniDisc sfrutta una tecnica di compressione dei dati con perdita di qualità, rimuovendo le frequenze inudibili e i suoni che l'orecchio umano non può sentire perché coperti da altri. Inizialmente in competizione con l'ormai defunto DCC di Philips, il MiniDisc riscosse solo un limitato successo in Giappone. Comunque, essendo la tecnologia maturata, con conseguenti cali di prezzo, diminuzione delle dimensioni dei portatili, e algoritmi di compressione più sofisticati in grado di migliorare la qualità del suono, il MiniDisc sta riscuotendo un crescente successo anche nell'Ovest. La variante per l'immagazzinamento dei dati non ha però, in pratica, alcun utilizzo, a causa della scarsa capacità del supporto (140 Mb circa).

STORIA DEL DVD

Chiamato originariamente Digital Video Disk, il nuovo formato è stato ribattezzato Digital Versatile Disk per riflettere l'importanza che riveste nel campo di utilizzo informatico. Il formato definitivo fu approvato solamente dopo un'acerrima battaglia tra Philips-Sony e un consorzio capeggiato da Matsushita. Il secondo vinse e il formato unificato fu lanciato nel 1997. I primi prodotti sono apparsi sul mercato in maniera consistente solo questo Natale.

Utilizzando una pletora di nuova tecnologie, tra cui dischi a doppia faccia con due strati di dati su ogni lato, il DVD offre una capacità di 17 Gb, ovvero 26 volte quella di comune CD-ROM. Per contenere un film, in realtà, sono pochi anche 17 Gb: per questo motivo i DVD contengono i dati video in formato compresso MPEG2, che riduce le dimensioni necessarie per ospitare una sequenza video a un decimo. I DVD stanno già soppiantando i Laserdisk nel campo della cinefilia, essendo i grado di fornire una risoluzione doppia rispetto a quella del VHS e potendo fornire, su un unico disco, la versione standard del film, quella in 16:9 e colonne sonore multilingua.

Sfortunatamente il futuro dei DVD è oscurato da qualche nuvola. Per poter rivaleggiare sul mercato di massa con il VHS, è necessario che il DVD fornisca la possibilità di essere registrato, e sebbene siano in fase di sviluppo una serie di standard, nessuno di esse è stato per ora formalizzato.

Ulteriore confusione è stata creata dalla proposta di utilizzare i DVD per immagazzinare tracce audio ad altissima qualità. Anche in questo caso c'è scontro sullo standard e quello che pare per ora il più quotato non è compatibile con i lettori esistenti.

Dal punto di vista del videogiocatore, i vantaggi sono evidenti: una marea di spazio e tempi d'accesso esigui. Per contro, è una tecnologia costosa, le cui alte royalty hanno indotto Sega a rinunciarvi per il DreamCast. La mancanza di una tecnologia read/write rende anche difficile l'uso con Internet.



È SUCCESSO DAVVERO!

Da Swatch è arrivato Swatch Beat, un nuovo orologio destinato ai frequentatori del Cyberspazio. Lanciato con l'aiuto di Lara Croft, lo Swatch Beat permette ai net-surfer di comunicare più facilmente.



È SUCCESSO DAVVERO!

WipEout 3 è in arrivo per PlayStation! Anche se non ci sono conferme ufficiali, un portavoce ha affermato che "C'è molto hype intorno alla possibilità che noi si stia lavorando a un terzo episodio". Ecco una schermata!

PD-HEY!

USCITA DI POCKETSTATION POSTICIPATA!

Dopo settimane di voci incontrollabili che circolavano per Internet, Sony ha dovuto fare chiarezza sulla data d'uscita di PocketStation. Doveva essere per il 23 Dicembre, ma è stata posticipata al 23 Gennaio, sempre per quanto riguarda il Giappone. Non è chiaro il perché della manovra, ma con una sfilza di titoli in arrivo in grado di usufruire delle portabili virtù del gadget in questione, l'attesa si fa via via più insopportabile.

L'unità metterà a disposizione una serie di applicazioni, tra cui una rubrica, l'orologio e un personal organizer. Sarà possibile utilizzarla come Memory Card per giochi come Ridge Racer Type 4, Crash Bandicoot Warped, e Street Fighter Zero 3 (versioni giapponesi), e spedire i salvataggi via porta a raggi infrarossi, alla PocketStation di un amico. Nel caso un'unità riesca a raggiungere la redazione di Play per tempo troverete la recensione sul prossimo numero.



CALCIO, CHE PASSIONE!

EIDOS ANNUNCIA UNA NUOVA SIMULAZIONE CALCISTICA

Dopo il successo di *Michael Owen's WLS '99*, Eidos Interactive ha messo a segno un altro colpo con l'annuncio di aver firmato un accordo con ISM (International Sports Multimedia) per la pubblicazione dell'imminente *UEFA Champions League*. Il gioco è stato sviluppato dai Silicon Dreams e l'uscita è prevista per questa primavera. Il gioco ci metterà a disposizione animazioni motion-capture di qualità paragonabile a quanto si vede in sala giochi, telecronaca in tempo reale a più voci, replay d'atmosfera e una modalità manageriale. Un portavoce di Eidos ha dichiarato che "con il franchise di Championship Manager, la collaborazione di Michael Owen per *World League Soccer* e l'annuncio di UEFA Champions League, abbiamo la line-up più forte del mercato in materia di giochi di calcio".

I CONSIGLI DI PLAY



Tekken 3 [97%]
Combattimenti fluidi e impegnativi.



Future Cop [94%] Sparatutto spaziale davvero eccellente.



Metal Gear Solid [94%]
Spy thriller tecnicamente brillante



Crash 3 [91%]
Il miglior platform.

CURIOSANDO QUA E LÀ...

Voci non confermate, mormorii su progetti segreti, di questo e di altro ancora ci occuperemo ogni mese in queste righe. Faremo di tutto per proporvi tutti i più succulenti bocconcini che PlayStation ha da offrire...

Dopo il gran lavoro fatto per stupirci con Crash Bandicoot 3, *gli americani Naughty Dog hanno cominciato a faticare su un misterioso "Project X", che a detta loro sarà "un tour de force high-tech e con molta libertà d'azione. Non si tratta più di un platform basato su un personaggio accattivante". Pare che vedremo qualcosa di funzionante all'E3 di quest'anno.*

A quanto pare Eidos ha registrato due nuovi domain su Internet dai nomi eloquenti di "Tomb Raider 4" e "Tomb Raider 5". Se questo significa che la stella di Lara Croft, in via d'appannamento, debba risplendere per altri due episodi, non ci è dato di sapere.

Gran Turismo *ha guadagnato la palma di gioco che ha venduto più copie in assoluto sul mercato PAL. Ne sono state distribuite cinque milioni di copie in tutto il mondo, e occupa ancora posizioni avanzate nella classifica dei giochi più venduti.*

DIE HARD 2

ANNUNCIATO IL SEQUEL

Ci è giunta la notizia di un sequel di *Die Hard Trilogy*: la Fox Interactive è responsabile della nuovissima avventura dell'uomo più sfortunato del pianeta, John McLane.

Questa volta il buon John è immerso nella spazzatura di Las Vegas, sulle tracce di una banda di terroristi internazionali, che minacciano di indurre una rivolta in un carcere con conseguente evasione di massa e massacro, a meno che le loro richieste non vengano esaudite.

Lo sviluppo è in mano a una squadra di programmatori d'eccezione, gli N-Space, e la formula del tre giochi in uno che aveva reso il primo episodio tanto appetibile verrà conservata.

Una nuova caratteristica è la presenza di quattro quadranti di danni sui nemici, in modo che la precisione di tiro venga ricompensata opportunamente. Altre notizie il mese venturo.

DIVERTIMENTO USA

di *Cat Bucannon*

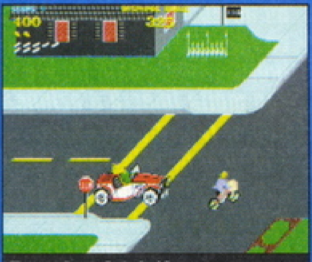


Resoconto mensile sulle novità dalla terra della libertà dal nostro corrispondente, Cat Bucannon. Ogni mese si insinua per voi in riunioni segrete e seduce amministratori delegati per qualche devastante esclusiva!

Un po' di cultura muove nella nostra direzione sulla scia di **Civilization II**, in arrivo da Activision. Questo capolavoro dei giochi di strategia a turni ha già sfondato su PC mettendo a disposizione una pletora di opzioni. È possibile scegliere tra ventisette civiltà del passato e schiacciare i rivali senza pietà, edificando monumenti e scoprendo nuove tecnologie mano a mano che si procede. Previsto per febbraio.



Civilization II – *Culturale*



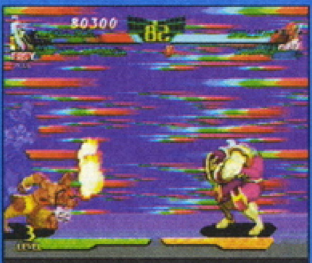
Paperboy *Ce la farà?*

La Midway si sta avvantaggiando della sua licenza dei giochi Atari lavorando su un update del celeberrimo **Paperboy**. La High Voltage Software è il fortunato sviluppatore: a detta di Midway, la versione PlayStation è ancora in fase piuttosto prematura mentre quella per N64 è più completa. *Paperboy* sarà pronto quando il prossimo anno sarà già iniziato da un pezzo: nel frattempo fate pratica con le vostre BMX.

Capcom ha deciso di rendere omaggio al beat'em-up a scorrimento orizzontale *Final Fight* rilasciandone una nuova versione in 3D. Rinominato **Final Fight Revenge** e disponibile per ora solo in versione da sala giochi, mette a disposizione del giocatore dieci personaggi e molti elementi del gameplay dell'antecedente. Cody, Guy e Haggar non dimostrano un anno di più e questa volta dispongono di una mossa speciale e di una super. Se e quando verrà convertito per PlayStation lo potrete leggere in queste righe.



Final Fight Revenge *Brutale!*



Marvel Super Heroes *Ce n'è per tutti!*

Il fantastico **Marvel Superheroes Vs Street Fighter** è terminato al 90% e brilla di tutte le qualità cui Capcom ci ha sapientemente abituati. Le modalità disponibili includono Training, Vs., Cross-over oltre a un menu d'opzioni e due nuove caratteristiche: Hero Battle e Gallery. La prima è una modalità survival in cui dovrete combattere contro tutti i personaggi che non avete scelto. Recensione completa a breve.

GEXCELLENT

IMMERGETEVI NEL MONDO DELL'AGENTE SPECIALE GECKO!

Il re delle lucertole è tornato in un altro platform in vero 3D! *Gex 3: Deep Cover Gecko* uscirà per PlayStation in Marzo e pare debba essere qualcosa di eccezionale.

Nei panni di agente segreto internazionale pagato a giornata, Gex deve recuperare l'agente segreto speciale Xtra, rapita dalla nemesi di Gex, Rez.

E perché dovremmo, vi state chiedendo voi? Beh, l'agente Xtra non è altri se non la formosa Marliece Andrada, già stellina di *Baywatch*, che comunica con Gex tramite il proprio orologio-comunicatore fornito dal governo.

Come da tradizione, *Gex 3* pullula di riferimenti all'entertainment pop, alla televisione e ai film di successo, e di un sacco di livelli folli, tra cui Pirates of Caribbean, Twisted North Pole (con il fratello cattivo di Babbo Natale), un livello improntato ai western di Eastwood, e Salvate il soldato Gex, ovviamente a tema militare.

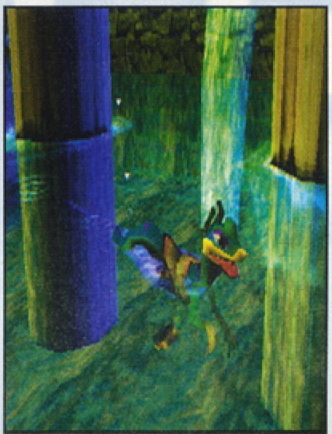
Per rendere i livelli più interessanti, la Crystal Dynamics ha introdotto una serie di novità, tra cui la possibilità di nuotare sott'acqua, di andare in snowboard, di lanciare fireball e montare coccodrilli, cammelli, carri armati e quant'altro.

La telecamera intelligente del precedente episodio, non proprio impeccabile, è stata sostituita da un sistema più efficace, e ci sono anche due nuovi personaggi segreti con cui è possibile giocare, oltre livelli bonus e sessanta nuovi nemici.

Da quanto si è visto finora, *Gex 3: Deep Cover Gecko* pare essere molto più bello a vedersi e a giocarsi del precedente episodio, e si potrebbe dimostrare una sfida notevole per gli amanti dei platform.



[SOPRA] Gex in versione Clint Eastwood. Non male, vero?



[SOPRA] Una delle nuove abilità di Gex consiste nel nuoto. Ehm... fantastico!



[SOPRA] Donne e rettili, si sa, vanno d'accordissimo... Marliece Andrada, ancora coperta di sabbia da *Baywatch*, si presta a interpretare l'agente Xtra, che Gex deve salvare dal malvagio Rez.

A WINNING FORMULA

CERCATE IL GIOCO DI FORMULA 1 DEFINITIVO? POTRESTE AVERLO TROVATO!

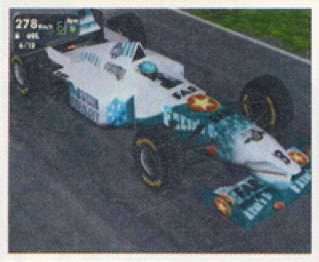
Un nuovo simulatore automobilistico di Formula 1 potrebbe presto uscire dal box Ubisoft per arroventare l'asfalto. Racing *Simulation Monaco Grand Prix* (RSMGP) romba verso l'utenza PlayStation e prevede di arrivare a destinazione per Aprile del '99.

Anche se non dispone della licenza ufficiale, il gioco promette di avere tutte le carte in regola per regalare al giocatore le autentiche emozioni del massimo circuito. Che scegliate la gara singola o la stagione completa, avrete a disposizione sedici circuiti e undici scuderie (in totale ventidue macchine). Inoltre, promette Ubisoft, gareggerete usufruendo del più verosimile modello di guida mai apparso in un gioco PlayStation: condizioni climatiche variabili, fumo, scintille e detriti la faranno da padrone. Altre caratteristiche salienti dovrebbero essere: tre livelli di danno, modalità a quattro giocatori con due PSX e regolazioni fini della vettura in box. Dopo la debacle di *Formula 1 '98*, la pista è sgombra per il simulatore di Gp definitivo, in grado di impossessarsi della bandiera a scacchi. Che sia proprio questo?



[Sopra] Questa immagine è della versione PC. Anche quella per PlayStation può vantare una buona grafica.







ECCO COSA CI STIAMO PERDENDO!

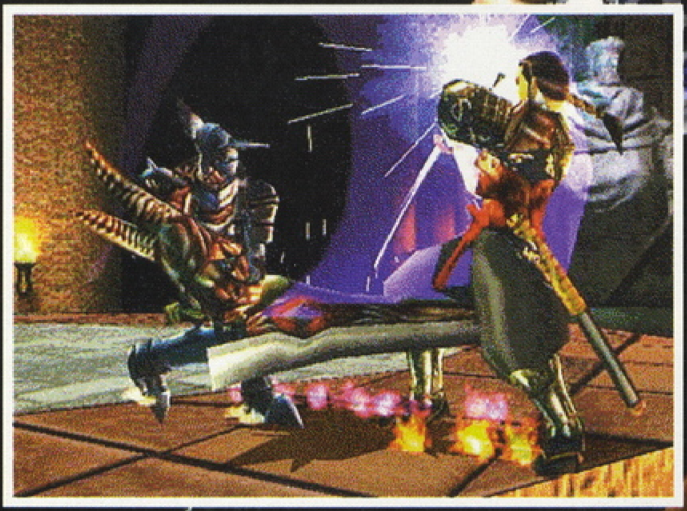
SOPHITIA E LE ALTRE POLLASTRE DI *SOUL CALIBUR* POTREBBERO NON VEDERE MAI LA LUCE DEL LASER DI PLAYSTATION

La brutta notizia del mese consiste nella voce che vorrebbe la Namco intenzionata a non convertire il sequel di *Soul Edge* per PlayStation. Il gioco mette a disposizione nuovi personaggi e un gran numero di nuove mosse e combo. Sfortunatamente, non siamo riusciti ad avere conferme o smentite della notizia dalla verace bocca di Namco UK, mentre Namco USA ha fatto sapere che "non possiamo confermare che Namco stia lavorando a una versione PlayStation di *Soul Calibur*. Quindi, al momento, la situazione è indistinta. Speriamo di potervi dire di più il mese venturo". Nel mentre, godetevi queste immagini della versione da bar e di Sophitia!









UNO SGUARDO AL GIAPPONE

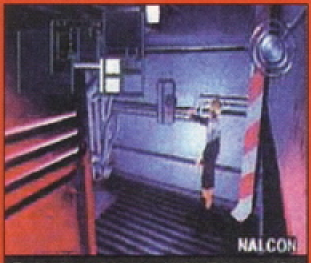
TUTTE LE NOVITÀ PIÙ RECENTI DAL GIAPPONE, PATRIA DI PLAYSTATION!

Il resoconto mensile sull'evolversi della situazione dal nostro inviato nella terra del Sol Levante, Shintaro Kanauya. Shintaro sente da vicino il battito del cuore pulsante della scena Playstation e sa sempre dove andare per scoprirne di più sulle ultime novità. Se in fa tendenza in Giappone, il nostro uomo ha già la relativa T-Shirt!

La ASCII sta portando avanti lo sviluppo di **Galerians**, un action-adventure 3D previsto per Marzo '99.

Sullo stile di *Resident Evil 2*, propone schermate statiche con personaggi in 3D.

Ambientato nel futuro, mette in campo due personaggi, dei fisici di nome Leon e Lilia, contro un supercomputer.



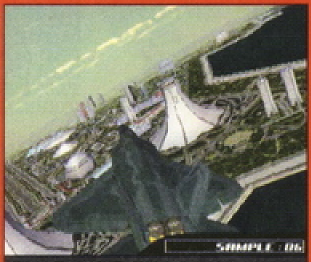
Galerians *Avrei dovuto reinstallare Windows molto prima!*



Chocobo's Mysterious 2 *Magico!*

Chocobo Mysterious Dungeons 2 di Square è finalmente uscito. Ora è possibile evocare bestie guardiane e lanciare bottiglie vuote ai nemici meno potenti, in modo da trasformarli in piante curative e medicine. È incluso anche un disco extra, chiamato Mysterious Data Disk Vol. 2, su cui s trovano alcuni demo, tra cui quelli di Saga Frontier 2, IS Internal Section, Chocobo Racing e Cyberborg. Dovrebbe valere uno sguardo.

Namco ha annunciato l'imminente uscita dell'attesissimo **Ace Combat 3**. Il gameplay è essenzialmente identico, ma i dogfight sono più realistici e la grafica infinitamente migliorata. Il gioco è ambientato nel futuro, ma quale sia il nemico è per ora un mistero. Ci saranno un sacco di aerei tra cui scegliere, tra i quali alcuni ideati da Namco. Speriamo in bene.



Ace Cobat 3 *Elettrizzante*


Bloody Roar 2 *Magnetismo animale!*

L'atteso sequel di Bloody Roar uscirà presto. **Bloody Roar 2: Bringer of the New Age** mette a disposizione nuovi personaggi, nuove mosse e un sacco di nuovi, selvaggi uomini-bestia. Hudson Software ha annunciato che sarà più veloce e bello del predecessore e che *Bringer of the New Age* sarà un pretendente al trono di miglior picchiaduro 2D. Nuove informazioni su queste pagine non appena saranno disponibili.

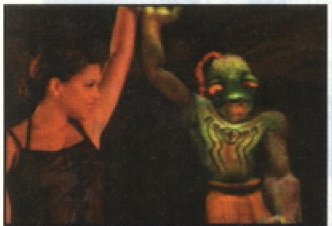
ABE COME GLI ARTICOLO 31

MA I VIDEOGIOCHI NON FACEVANO VENIRE L'EPILESSIA?

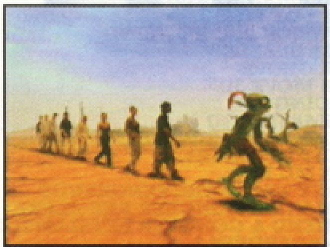
I tedeschi non la pensano così, a quanto pare! I ragazzi della GT Interactive Germany sono stati molto presi, ultimamente, e il risultato del loro lavoro è una mostruosità di dimensioni epiche.

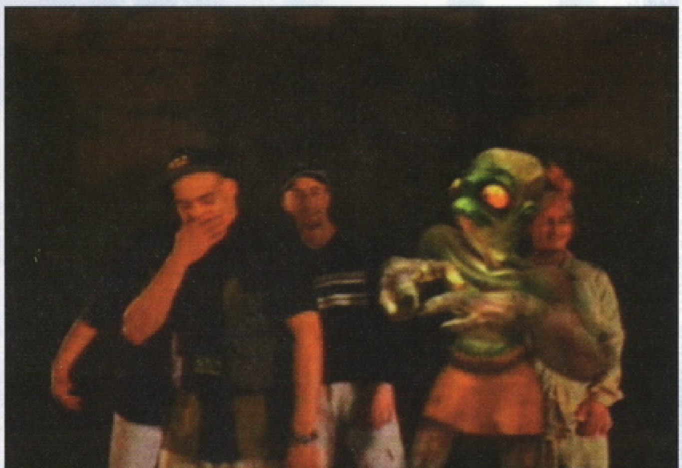
Stiamo parlando di un video di una band teutonica di nome Lunatics, che è balzato al quinto posto nelle classifiche tedesche. Il videoclip è interpretato niente meno che dal mitico Abe e dai suoi amici di OddWorld, che accompagnano i Lunatics cantando e apparendo di persona. L'esperto musicale di Play ci fa sapere che "la canzone è orrenda, e i motteggi dello scadente testo si potrebbero applicare a qualsiasi videogioco, a partire da *Tekken 3*. Abe si è trovato semplicemente nel posto giusto al momento giusto e ha reso possibile il successo di questa band. La canzone in sé è un motivetto che si scorda in un attimo condita con il peggior rap che ho sentito dai tempi di MC Tunes. Il contributo di Abe è l'unico particolare positivo: ha più talento di tutti i Lunatics messi insieme".

Il video del singolo sfrutta le sequenze FMV del gioco, che tra l'altro sono in lizza per un Academy Award per il miglior cortometraggio animato, rovinate però dalla presenza della band in sovrimpressione che balla in modo idiota e che interagisce con Abe. Lorne Lanning, che ha fornito le voci a Abe e a molti abitanti di Oddworld, ha interpretato delle sovraincisioni per il video. Le versioni della canzone sono addirittura quattro: il singolo originale, Maxi Version, Elephant Club Mix e Melina Remix. Non ci sono notizie di un rilascio del singolo al di fuori della Germania, e bisogna ritenersi fortunati. Ma la press-release conteneva un'ultima, sottile minaccia: "Hey, ma con Abe non si può mai sapere...". Aargh!


[SOPRA] Alzate il braccio, sorridete dolcemente e guardate fisso nella telecamera.


[SOPRA] Abe e un membro dei Lunatics in un testa a testa in "Mr. Sguardo da Fesso 1999".


[SOPRA] Abe guida i Lunatics nel deserto... si spera per lasciarceli per l'eternità.


[SOPRA] Ecco come la band è stata sovraimpressa sulla sequenza in CG. George Lucas e l'Industrial Light & Magic staranno sicuramente impazzendo dall'invidia!

PLATINUM

PLATINUM ABE'S ODISSEY
PLATINUM ACTUA SOCCER 2
PLATINUM ADIDAS POWER SOCCER
PLATINUM ALIEN TRILOGY
PLATINUM BUST A MOVE 2
PLATINUM COMMAND & CONQUER
PLATINUM CRASH BANDICOOT
PLATINUM CYBERIA
PLATINUM DAVIS CUP TENNIS
PLATINUM DESTRUCTION DERBY 2
PLATINUM DESTRUCTYON DERBY
PLATINUM DIE HARD TRILOGY
PLATINUM DUKE NUKE'M 3D
PLATINUM EXCALIBURN
PLATINUM FIFA WORLD CUP 98
PLATINUM FORMULA 1
PLATINUM GTA
PLATINUM TOMB RAIDER
PLATINUM TOPOLINOMANIA
PLATINUM TRACK & FIELD
PLATINUM TRUE PINBALL
PLATINUM V-RALLY NEW EDITION 98
PLATINUM WAYNE GRETZKY 98
PLATINUM WIPE OUT 2097PLATINUM HERCULES
PLATINUM ISS PRO
PLATINUM JURASSIC PARK 2
PLATINUM LOADED
PLATINUM MADDEN 98
PLATINUM MASS DESTRUCTION
PLATINUM MORTAL KOMBAT TRILOGY
PLATINUM NBA LIVE 98
PLATINUM NHL 98
PLATINUM PANDEMONYUM
PLATINUM PGA TOUR 98
PLATINUM PORSCHE CHALLENGE
PLATINUM RAVEN PROJECT
PLATINUM RAYMAN
PLATINUM RESIDENT EVIL
PLATINUM RIDGE RACER REVOLUTION
PLATINUM SOVIET STRIKE
PLATINUM TEKKEN 2
PLATINUM TIME CRISES
PLATINUM TOCA TOURIN CAR
PLATINUM WORMS
PLATINUM FADE TO BLACK

PLAYSTATION PAL VERSION

ABE'S EXODUS
ACTUA GOLF 3
ACTUA POOL
ACTUA SOCCER 3
ACTUA TENNIS
AKUJI:THE HEARTLESS
ALL STAR TENNIS 99
ALUNDRA
APOCALYPSE
ASTEROIDS
ATARI GREATEST HITS VOL. 1
ATARI GREATEST HITS VOL. 2
ATLANTIS
B-MOVIE
BOMBERMAN WARLD
BREATH OF FIRE 3
BROWNSICH PRO BOWLING
BUBBLE BUBBLE
BUST A GROVE
BUST A MOVE 3DX
C3 RACING
CHESSMASTER 3D
CHILL
CIRCUIT BREAKERS
COLIN MC RAE
COLONY WARS 2 THE VENGEANGE
COMMAND & CONQUER RED ALERT
COMMEND & CONQUER RETALIATION
COOL BOARDERS 3
CRASH BANDICOOT 2
CRASH BANDICOOT 3
CRIME KILLER
DEEP BLUE
DEVIL DICE
DODGEM ARENA
DRIVER
DUKE NUKE'M TIME TO KILL
EGYPT
EXHUMED
EXPLOSIVE RACING
EXTREME SNOWBOARDING
FIFA 99
FORMULA 1 98
FUTURE COP L.A.P.D.
GRAN TURISMO
HEART OF DARKNESS
HUGO
IL QUINTO ELEMENTO
ISS PRO 98
KNOCKOUT KINGS
KULA WORLD
LEGEND
LIBERO GRANDE COMBO BOX
MADDEN 99
MEDIEVIL
MEGAMAN 8
MEGAMAN BATTLE & CHASE
METAL GEAR SOLID
MIDWAY COLLECTION VOL. 1
MIDWAY COLLECTION VOL. 2
MONKEY HERO
MORTAL KOMBAT 4
MOTO RACER 2
MUSIC
NASCAR 99
NBA LIVE 99
NEUWMAN HAAS INDY CAR RACING
NFL BLITZ
NFL EXTREME 99
NFL QUARTERBACK CLUB 99
NHL 99
NHL BREAKAWAY 98
NINJA
O.D.T
ONE
POCKET FIGHTER
PRO BOARDERS 98
PRO PINBALL USA
PSYBADEK
RASCAL
RIVAL SCHOOL
ROAD RASH 3D
ROGUE TRIP
RUSHDOWN
S.C.A.R.S
SENTINEL RETURN
SHADOW GUNNER
SHADOW GUNNER
SIM CITY 2000
SMALL SOLDIER
SPYRO THE DRAGON
STREAK
STREET FIGHTER COLLECTION
SUPER PANG COLLECTION
TAI FU
TENCHU
TEST DRIVE 4x4
TEST DRIVE 5
TETRIS PLUS
THEME HOSPITAL
TIGERWOODS:PGA TOUR 99
TOCA 2 TOURIN CAR
TOMB RAIDER 2
TOMB RAIDER 3
TOMBI
TOMBI
TOMMY MAKINEN RALLY
TREASURE OF THE DEEP
UNHOLY WAR
V-BALL
VICTORY BOXING 2
VIPER
WARGAME
WCW NITRO
WCW VS THE WORLD
WILD 9
WILD 9 LTD EDITION
WILD ARMS
WWF WARZONE
X-MEN : CHILDREN OF THE ATOM
X-MEN VS STREET FIGHTER
Z-LA FORMICA

TITOLI PLAYSTATION NTSC

AKUJI (usa)
ALIEN RESURRECTION (usa)
ANIMANIACS (usa)
BRAVE FENCER MUSASHI (usa)
BUSHIDO BLADE 2 (usa)
CRASH BANDICOOT 3 (usa)
C-THE CONTRA ADVENTURE (usa)
DARKSTALKER 3 (usa)
G-DARIUS (usa)
KAGERO (usa)
KENSEY SACRED FIST (usa)
LEGACY OF KAYN :SOUL REAVER (usa)
MASTER OF MONSTER (usa)
METAL GEAR SOLID (usa)
PARASITE EVE (usa)
RALLY CROSS 2 (usa)
SPYRO THE DRAGON (usa)
STREAK (usa)
TAI FU (usa)
TALES OF DESTINY (usa)
THRILL KILL (usa)
TINY TANK (usa)
TRAP GUNNER (usa)
TWISTED METAL 3 (usa)
UBHOLY WARS (usa)
UPRISING X (usa)
XENOGEARS (usa)
FISHERMAN 'S BAIT
SILENT HILL (usa)

BEATMANIA (jap)
BLOODY ROAR 2 (jap)
BOMBERMAN FANTASY RACE (jap)
BOMBERMAN WORLD (jap)
CAPCOM GENERATION PART 5 (jap)
CASTELVANIA : DRACULA 3D (jap)
CRISES CITY (jap)
DESTREGA (jap)
DOUBLE CAST (jap)
DRAGON QUEST VII (jap)
EHRGEIZ (jap)
FINAL FANTASY VIII (jap)
GUNDAM CHAR'S ATTACK (jap)
GUNDAM G-GENERATION (jap)
GUNMEN WARS (jap)
OVERBLOOD 2 (jap)
RIDGE RACER 4 (jap)
RIDGE RACER 4 LTD EDITION (jap)
ROCKMAN ADVENTURE (jap)
R-TYPE DELTA (jap)
SILHOUETTE MIRAGE (jap)
STAR IXION (jap)
STREET FIGHTER ZERO 3 (jap)
THUNDERFORCE V (jap)
WINNIN ELEVEN 99 (jap)
SILENT HILL (jap)
EXCITING BASS (jap)
DANCE DANCE DANCE (jap)

ACCESSORI PLAYSTATION

ADATTATORE UNIVERSALE PER PLAYSTATION
BORSA PORTA PLAYSTATION
EXTENSION CABLE COMPATIBILE DUAL SHOCK
G-CON 45
GRAPHIC KIT
JOLT GUN CON PEDALE E RINCULO
JOYPAD DUAL SHOCK SONY
JOYPAD DUAL SHOCK XTREME
JOYPAD DUALCKICK VIBRANTE BY AIRLABS
JOYPAD SONY ORIGINALE
JOYPAD XTREME COLORATO
JOYSTICK CLOCHE ANALOG + DIGITAL BY MAD CATZ
JOYSTICK SPECIALIZED BY ASCIIWARE
LINK CABLE
MEMORY CARD AIR LABS 120 BLOCCHI
MEMORY CARD AIR LABS 15 BLOCCHI
MEMORY CARD ORIGINALE SONY
MULTITAP ORIGINAL SONY
NAMCO ARCADE STICK
NEGCON
PORTA CD SONY
RF OUT ORIGINALE SONY
RF OUT OUT AUTOSWITCH
RGB CABLE
RGB CABLE CON CAVI A/V
SCORPION GUN
SCORPION GUN + PEDALE
THE GLOVE

GADGET & GUIDE

ACTION FIGURES ZELDA
CAPPELLINI ZELDA
GUIDA DI TOMB RAIDER 3
GUIDA DI ZELDA 64
PORTACHIAVI FINAL FANTASY
PORTACHIAVI JOYPAD SONY
PORTACHIAVI ZELDA
PUPAZZI DI CRASH BANDICOOT
T-SHIRT APOCALYPSE
T-SHIRT PLAYSTATION
T-SHIRT ZELDA

DREAMCAST

DREAMCAST JAPAN VERSION + TRASF 110V
BLUE STINGER
CLIMAX LANDERS
EVOLUTION
GEIST FORCE
GODZILLA
INCOMING
MONACO GP SIMULATION
MOTHRA DREAM BATTLE
PEN PEN
PRO BASEBALL TEAM
PRO SOCCER TEAM
SEGA RALLY 2
SENGOKU TURB
SEVENTH CROSS
SONIC
TETRIS 4D
VIRTUA FIGHTER 3
JOYPAD ORIGINAL
JOYSTICK ARCADE
MODEM
PRO SOCCER TEAM
RGB CABLE
TASTIERA
VISUAL MEMORY

TITOLI NINTENDO 64 PAL VERSION

007 GOLDEN EYE
1080° SNOWBOARDING
AIRBOARDERS
BANJO KAZOOJE
BIO FREAKS
BODY HARVEST
BOMBERMAN HERO
BOMBERMAN WORLD
BUCK BUMBLE
BUST A MOVE 3DX
CRUISIN WORLD
CRUISIN'USA
DIDDY KONG RACING
DOOM 64
EARTHWORM JIM 3D
EXTREME G 2
FIFA 99
FIFA WORLD CUP 98
FIGHTER'S DESTINY
FIGHTIN FORCE 64
FORSAKEN
F-ZERO X
GLOVER
HOLY MAGIC CENTURY
IGGY'S WRECKIN BALL
ISS PRO
ISS PRO 98
KNIFE EDGE
LAMBORGHINI
LEGEND OF MYSTICAL NINJA
LYLAT WARS + RUMBLE PACK
M.R.C.
MADDEN 99

MARIO 64
MARIO KART
MICKEY MOUSE MAGICAL TETRIS
MICROMACHINES 64
MISCHIEF MAKERS
MISSION IMPOSSIBLE
MORTAL KOMBAT 4
NASCAR 99
NBA COURTSIDE
NBA JAM 99
NBA LIVE 99
NFL QUARTERBACK 99
NHL 99
NIGHTMARE CREATURES
OFF ROAD CHALLENGE
OGRE BATTLE 3 (jap)
RUSH 2 : EXTREME RACING (usa)
SOUTH PARK (usa)
STAR WARS : ROGUE SQUADRON (usa)
SUPER BATTLE B TAISEN (jap)
SUPER ROBOT SPIRIT (jap)
TOP GEAR OVERDRIVE (usa)
TOP GEAR OVERDRIVE (usa) + ESPANSIONE DI RAM
TUROK 2 (usa)
TUROK 2 (usa) + ESPANSIONE RAM
TWISTED EDGE SNOWBOARDING (usa)
WCW REVENGE (usa)
ZELDA 64 (usa)
FIFA 99 (usa)

ACCESSORI NINTENDO 64

ADATTATORE UNIVERSALE CON ACTION REPLAY
PASSPORT PLUS
ESPANSIONE DI RAM
JOYPAD COLOR ORIGINALI NINTENDO
JOYPAD SHARK TRASPARENTE BY EXTREME
MEMORY CARD 256 kb ORIGINALE NINTENDO
MEMORY CARD 4 IN 1 (1mb) XTREME
MEMORY CARD CON DISPLAY 16 IN 1 (4 mb)
RF OUT
RUMBLE PACK ORIGINALE NINTENDO
SEDILE VIBRANTE
THE GLOVE
VOLANTE ASCIIWARE
VOLANTE VIBRANTE MAD CATZ

GAMEBOY & GAME BOY COLOR

CONSOLE GAME BOY POCKET + 2 GIOCHI
CONSOLE GAME BOY POCKET A COLORI
ABE'S EXODUS (GBCOLOR)
BOMBERMAN (GBCOLOR)
BUST A MOVE 2
BUST A MOVE 3DX
CENTIPEDE (GB COLOR)
DONKEY KONG LAND
DONKEY KONG LAND 2
DONKEY KONG LAND 3
FIFA 97
GAME & WATCH (GBCOLOR)
GAME BOY PRINTER
GAMEBOY CAMERA
GEX 3D (GB COLOR)
HARVEST MOON (GBCOLOR)
ISS PRO
KILLER INSINCT
LINK CABLE PER GB POCKET
MARIO & YOSHI
MEN IN BLACK (GB COLOR)
MORTAL KOMBAT 4 (GB COLOR)
MULAN
NBA JAM 99 (G B COLOR)
NFL BLITZ (GB COLOR)
PITFALL (GB COLOR)
PITFALL 3D (GB COLOR)
POWER QUEST (GB COLOR)
RC PRO AM
SHANGAY POCKET (GB COLOR)
SUPER BREAKOUT (GB COLOR)
SUPERMARIOLAND
SUPERMARIOLAND 2
TETRIS
TETRIS DELUXE (GBCOLOR)
TUROK 2 (GBCOLOR)
TYNI TOONS CARROT (GB COLOR)
V-RALLY
WARIO LAND
WARIO LAND 2

ZELDA (GBCOLOR)

ATTENZIONE : TUTTI I GIOCHI PER GBOY COLOR FUNZIONANO SUL GB POCKET E VICEVRSA

GADGET & GUIDE

ACTION FIGURES ZELDA
CAPPELLINI ZELDA
GUIDA DI TOMB RAIDER 3
GUIDA DI ZELDA 64
PORTACHIAVI FINAL FANTASY
PORTACHIAVI JOYPAD SONY
PORTACHIAVI ZELDA
PUPAZZI DI CRASH BANDICOOT
T-SHIRT APOCALYPSE
T-SHIRT PLAYSTATION
T-SHIRT ZELDA

DREAMCAST

DREAMCAST JAPAN VERSION + TRASF 110V+RGB
AERO DANCING
BLUE STINGER
CLIMAX LANDERS
EVOLUTION
GEIST FORCE
GODZILLA
HOUSE OF THE DEAD 2 + GUN
HOUSE OF THE DEATH 2
INCOMING
MONACO GP SIMULATION
MOTHRA DREAM BATTLE
PEN PEN
PRO BASEBALL TEAM
PRO SOCCER TEAM
SEGA RALLY 2
SENGOKU TURB
SENGOKU TURB
SEVENTH CROSS
SONIC
TETRIS 4D
VIRTUA FIGHTER 3
X-MEN VS MARVEL SUPER HEROES

JOYPAD ORIGINAL
JOYSTICK ARCADE
MODEM
MOTHRA DREAM BATTLE VMS + GAME
PISTOLA
RGB CABLE
TASTIERA
VISUAL MEMORY

GAME START MODENA

• VIA BONACINI,59/61
TEL. 059/370967
Chiuso il lunedì mattina
• VIA DELLA PACE, 104/106
(ang. Via G. Guarini)
TEL. 059/359336
Chiuso il martedì mattina

Dreamcast™

DREAMCAST INFOLINE
Tel. 059/379494

SERVIZIO RIVENDITORI E CASH & CARRY GAME START

Via Bonacini 84 A
Fax 059/375274-270210
Tel. 059/379187
059/379494 (8 linee r.a)

MODENA - GAME START Via Bonacini, 59/61 Tel. 059/370967 Chiuso lunedì mattina • **MODENA** - GAME START Via della Pace,104/106 angolo Via G. Guarini 059/359336 Chiuso martedì mattina • **REGGIO EMILIA** - GAME START Via De Gasperi, 31C C. Comm. Europa 0522/334151• **BOLOGNA** - GAME START Via Piave, 37 A/B 40100 051/6152943 • **FERRARA** - CONSOLE PLANET P.le dei Giochi, 45/47 0532/771315 •**RAVENNA** - KONSOLLE Via di Roma, 184 0544/36040 • **VITERBO** - EXTRABALL Via Baracca, 13 0761/226830 • **CESENA** - HANGAR T1 V.le Marconi, 355 0547/645345 • **CARPI** - INDIPENDENCE GAME V.le Trento Trieste, 57/A 059/641395 • **FORMIGINE** - VIDEOGAMES ENGINE Via Don Minzoni, 11(Centro Commerciale 2000) 059/556440 • **ADRIA (RO)** - THE BOX C.so V. Emanuele 195 0426/21584 • **NOVI LIGURE (AL)**) - GAME GENERATION Via Cavallotti 106 0143/314077 • **FUNO DI ARGELATO (BO)** STRABILIA Via Galliera 60/2 051/6647688 • **FORTE DEI MARMI (LU)** - GAMEBUSTER Via Cavour 18 0584/89101 • **CHIARAVALLE (AN)** BENI ELETTRODOMESTICI C.so Matteotti 54/56 071/94219

PLAY numero 3 1999

PLAY arena



Con un colpo di karate, la redazione di Super Console PlayStation è riuscita ad accaparrarsi la recensione in esclusiva di Metal Gear Solid.
I nostri consigli:
1) *corrette in edicola ad acquistare Super Console PlayStation numero di febbraio;*
2) *un altro corso di kung-fu per il redattore di Play.*

BENVENUTI A PLAY ARENA

BENVENUTI AL PRIMO APPUNTAMENTO CON PLAY ARENA! A GIUDICARE DALLE LETTERE CHE SONO ARRIVATE IN QUESTI MESI, L'ESORDIO DELLA RIVISTA È STATO ACCOLTO CON ENTUSIASMO E FIDUCIA, E DI QUESTO NON POSSIAMO CHE ANDARE PIÙ CHE FIERI. E PER RIUSCIRE A RENDERE LA LETTURA DI PLAY UN'ESPERIENZA SEMPRE PIÙ GRATIFICANTE, ABBIAMO BISOGNO DEL VOSTRO APPORTO: MANDATECI CONSIGLI, DOMANDE, CRITICHE, SPUNTI: INSOMMA, FATECI SENTIRE CHE CI SIETE! PLAY ARENA VORREBBE DIVENTARE TERRENO DI SCAMBIO, DOVE ESPRIMERE E TROVARE PARERI SU PLAYSTATION, SUL MERCATO, SULLA QUALITÀ DEI GIOCHI, DOVE DUBBI AMLETICI POSSANO INFINE TROVARE RISPOSTE DEFINITIVE. QUINDI NON ESITATE: SCRIVETE!

PLAY ARENA · GRUPPO EDITORIALE FUTURA
VIA XXV APRILE, 39 · 20091 BRESSO (MI)

PLAY O SUPER?

Spettabile Redazione di PLAY

Qualche giorno addietro, passando per un'edicola, il mio sguardo si imbatté casualmente in una rivista il cui nome in copertina risultava sconosciuto al repertorio di titoli contenuto nel mio cervello.

Il nome del giornale era "PLAY", schietto e deciso, senza troppi fronzoli (i concorrenti hanno veramente esagerato con nomi astrusi e sigle incomprensibili).

A dire il vero, dopo una rapida analisi delle recensioni preferisco ancora quelle di Super Console, più tecniche e approfondite, ma le vostre hanno un tocco di magia, un "non so che" di speciale che rende i vari articoli abbastanza professionali, ma nel contempo divertenti, senza mai decadere nella noia.

Probabilmente il vostro scopo è di rivolgervi ad un pubblico più eterogeneo, che abbracci il lettore esperto in materia di video giochi quanto il bambino grasso dalle manine pacioccone che ha ricevuto una PSX per Natale.

Ora il via ad alcune domande e consigli... (3... 2... 1... BANG! !):

1) Quali sono i rapporti della vostra redazione con quella di Super Console?
2) La rivista di cui detenete i diritti, è anch'essa indipendente?
3) Le review le fate voi.. . Perché non le firmate? È forse per l'indirizzo intrapreso dalla rivista?
4) Per quanto tempo credete di poter continuare ad offrire un prezzo così altamente competitivo?
5) Vi consiglierei di inserire una pagina mensile in cui spiegate il significato di taluni termini tecnici, da usare poi negli articoli senza alcuna remora.
6) Sono esasperato dalle lettere idiote che affrottano la rubrica della posta delle altre riviste. Voi che avete appena iniziato, non cadete netto stesso errore, please!
(Se la missiva è idiota inceneritela e mandatemi una bomba ad orologeria a casa cosi non pubblicate questa e non ne arriveranno altre in redazione... lo spazio delta posta è di una importanza fondamentale in un magazine di VG).
7) Se un giorno deciderete di aumentare il prezzo per apportare delle migliorie al mensile ricordate: foto migliori nelle recensioni (anche se sono tuttora accettabili) e la costina (termine tecnico: brossura NdR).
8) Già dal primo numero un bel gadget... continuate cosi!
9) Ottima l'idea della PlayList; i voti in essa riportati appartengono alle recensioni della rivista di cui detenete i diritti?
ARGH! Perché a King of Fighter '96 avete affibbiato un voto cosi basso ed un giudizio cosi denigrante?
10) Graficamente parlando è meglio *Crash 3* o *Spyro the Dragon*? Potendone acquistare uno solo di essi, quale sceglieresté?
11) Zelda, da solo, vale l'acquisto di un N64?
12) Turok 2 per N64 è paragonabile, in quanto a realizzazione tecnica, a, non so, UnReal su PC + *3Dfx?*
13) Si dice la, lo o il (in, con, per, su, tra, trentatretrentini, supercalifragilistiespiralidoso) DreamCast?
14) Cosa pensate della succitata console (non capisco perché non rinviare di qualche mese l'uscita ed assicurare alla stessa un ventaglio sufficientemente ampio di titoli validi. Nella situazione in cui si trova ora la macchina, non capisco chi sia disposto a sborsare una cifra vicina al milione per giocare a Virtua Fighter 3 TB e qualche altra sciocchezzuola. Quelli della Sega non valgono una se... ehm. . non hanno ancora capito che la gente non compra una console ad un prezzo esorbitante solo per il fascino della "nuova generazione").
15) È vero che chi dorme non piglia una gallina domani è un altro giorno si vede dal mattino?
Salutoni ed un sincero "siete grandi", un già vostro affezionato lettore

Alessandro Comita

Dici bene, Alessandro: lo scopo di Play è proprio quello di fare un'informazione videoludica accurata e al contempo veloce e godibile, in modo da soddisfare tanto chi cerca un certo grado di precisione nelle recensioni, quanto chi voglia avere un'istantanea della situazione mensile delle uscite senza dover leggere pagine e pagine. Ed ecco saziata la tua curiosità:

1) Naturalmente ottimi. Anche le discussioni su chi debba giocare per primo alle nuove uscite si svolge sempre in maniera civile e responsabile... certo, il corso di Kung-Fu obbligatorio per i redattori di Play aiuta parecchio, ma anche il Karate di Super Console non scherza.
2) Sì, sì, sì, sì
3) Preferiamo che la rivista si proponga in maniera compatta al lettore, come frutto del lavoro dell'intera redazione più che delle abilità del singolo. Per questo Vogliamo evitare quella forma di "divismo" redattoriale che tanto poco ci piace.
4) Beh, quando ci vedrete mendicare per strada vorrà dire che è giunto il momento di un cambiamento... scherzi a parte, intendiamo





mantenere il prezzo di copertine su questo livello: i ruggiti dell'Editore non ci spaventano!

6) La qualità della posta è in mano ai lettori: siete voi, con le vostre domande, le vostre riflessioni e i suggerimenti che potete rendere la rubrica un'esperienza utile e piacevole. Quindi fatevi sentire!

5-7) Stiamo considerando tutte
8) queste possibilità. Col tempo, magari...

9) Per una piccolissima, ma piccolissima parte sì. Per quanto riguarda KOF '96, a nostro avviso non regge il confronto con il ben più giocabile Street Fighter Zero.

10) Dal punto di vista prettamente grafico forse Crash 3 si dimostra più ricco di dettagli e complessità.
Una scelta tra i due deve necessariamente tenere conto della grande differenza di gameplay tra i titoli: Spyro è un platform alla Mario 64, in cui la libertà d'azione è totale. Crash costringe invece il giocatore lungo sentieri prefissati (anche se in alcuni livelli il fenomeno è meno appariscente).

11) Probabilmente no, pur essendo un capolavoro.

12) Decisamente no. Lo scarto tecnologico è abissale.

13) Qui da noi si dice "Il" DreamCast, ma l'accademia della Crusca potrebbe dissentire...

14) Questo genere di scelte dipende da un gran numero di fattori: attendere una maggior disponibilità di giochi poteva portare a ravvicinare troppo il lancio del DreamCast all'uscita di PSX 2.
Meglio dunque assicurarsi una quota di mercato più ampia anche al costo di affrontare le difficoltà di un parco software ristretto.
Inoltre, in Giappone, la macchina Sega costa circa l'equivalente di 400.000 lire (o 206 Euro... Play ha vocazione europea!).

15) Certo, ma ricordati che rosso di sera bel tempo, e si spera di avere la botte piena e una gallina vecchia che faccia un buon brodo di giuggiole.

AVVENTURE PUNTA E CLICCA

Ciao a tutti, mi chiamo Ettore, e per prima cosa vi faccio i miei migliori auguri per questa bella rivista, l'ho trovata in edicola relegata in mezzo a tutte le altre e per curiosità ho deciso di acquistarla, sono tante le cose che mi sono piaciute.

Contiene un CD ad un prezzo buono e le recensioni sono molto curate. Complimenti!

Prima di salutarvi voglio farvi alcune domande:

1) Quando uscirà Broken Sword 3? Siccome sono un patito di giochi punta e clicca quali sono le prossime uscite, naturalmente in Italiano?
2) Che fine ha fatto Bubble Bobble 2?
3) Quando uscirà la PSX 2 continueranno ad uscire giochi per quella a 32 bit?
4) Quando uscirà Gran Turismo 2?

Ora vi saluto e spero di vedere questa mia lettera pubblicata al più presto. Ciao!

Ettore Brambilla

Grazie per i complimenti! Passiamo subito alle risposte:

1) A tutt'oggi non si hanno molte notizie relative ad un eventuale terzo episodio. Pare però che la Revolution abbia incominciato a stenderne la sceneggiatura. Purtroppo non è prevista, a breve, l'uscita di altre avventure grafiche.

2) Non mi è chiaro a quale gioco tu ti riferisca. Bobble Bobble 2 è di fatto uscito nel lontano '83.

3) È probabile che per un certo periodo, considerato l'enorme mercato di PlayStation, continueranno ad uscire parecchi titoli per la vecchia console. Ma temo sia prematuro preoccuparsene, in quanto tutti i segnali indicano che PlayStation 2 non sarà una realtà prima del Natale del 2000.

4) Primavera '99 in Giappone.

IN PILLOLE

Andrea e Alessandro ci chiedono informazioni su Time Crisis II. Se ne sa ancora poco: Namco ha infatti annunciato un gioco per GunCon, lasciando intendere che si trattasse proprio del citato sequel, ma ha di seguito ritrattato.

Staremo a vedere. In molti, tra cui Daniele Carbone, ci chiedono dritte sulla soluzione di giochi e suggeriscono di inserire una rubrica di trucchi tra le pagine di Play. Se ne sta discutendo, ma in redazione predomina l'idea che PowerStation – Trucchi Guide e Soluzioni (in tutte le edicole !!!) sia un veicolo più completo ed efficace per salvare i nostri lettori da notti insonni spese cercando di superare quel maledetto livello di Tomb Raider III. Ma non è detta l'ultima parola!

Per questo mese è tutto. E non fate i pigri: scrivete!





SCRIVETECI...

Per rendere sempre migliore Play Arena è necessario il vostro contributo.

Quindi datevi da fare, prendete carta e penna e francobolli!

Che vogliate fare qualche domanda o lanciarvi in ardite speculazioni non ha importanza: Play Arena è qui apposta per voi!

Play Arena
Gruppo Editoriale Futura
Via XXV Aprile, 39
20091 Bresso (MI)
e-mail: play@futura-ge.com

WARZONE 2100

CHE COSA? UN GIOCO STRATEGICO CHE OFFRE BATTAGLIE IN TEMPO REALE, UNO SCENARIO 3D ROTANTE E CHE SEMBRA, PERFINO, LA MANNA FATTA VIDEOGIOCO? WARZONE 2100 È IL SOGNO DI TUTTI I MEGALOMANI!

I giochi strategici e quelli di azione in tempo reale per PlayStation sono rari come gli orangutang che vagano liberi in città. E come avviene sul PC, dove praticamente ogni settimana qualche nuovo sviluppatore più o meno famoso sforna una nuova evoluzione del concetto, il termine di paragone resta la monumentale serie *Command & Conquer* della Westwood. Dunque, non appena abbiamo saputo che la Pumpkin Studios intendeva affrontare questo progetto, siamo schizzati in auto e ci siamo recati da loro per investigare.





UN CARRO PER TUTTE LE STAGIONI

Warzone 2100 è ambientato in Nordamerica durante il 21mo secolo e l'obiettivo finale è conquistare ogni regione e recuperare tecnologie perdute da tempo. Fin qui suona familiare, ma invece di optare per una formula ampiamente collaudata, la Pumpkin sta cercando di battere quella che è stata una zona tradizionalmente inesplorata dalle console. Il gioco è stato in sviluppo per circa due anni, durante i quali i direttori di progetto Jim Bambra e Nick Cook hanno avuto tempo di ampliare la loro visione.

Warzone 2100 è descritto come "la prossima dimensione degli arcade strategici", ma che cosa lo rende diverso da, diciamo, Command & Conquer? Jim spiega: "Parliamo della prossima dimensione perché il gioco sfrutta interamente il 3D. È ora di dire addio ai vecchi giochi strategici isometrici con grafica bitmap. Questo non è un titolo in cui il giocatore deve soffrire una distaccata prospettiva aerea: l'immersione è completa e si potrà piombare dalla vetta di una collina per massacrare le truppe alla base".

Warzone ha intenzione di rivoluzionare il modo in cui si affrontano i giochi strategici, implementando una frenetica azione arcade e condendola con elementi di pianificazione strategica. A differenza di C&C, il combattimento sarà veloce e la grafica infinitamente superiore. Provate a immaginare uno stupendo paesaggio con texture che ruota in tre sontuose dimensioni, consentendo al giocatore di muovere lo zoom fino a soffrire il mal di mare. E questo è solo l'inizio: un sofisticato sistema di intelligenza artificiale governa il comportamento dei veicoli e fa sì che le unità non se ne restino ferme senza far niente e che infliggano una buona dose di "danni collaterali"

Blueprint

- Casa produttrice: Eidos
- Sviluppo: Pumpkin Studios
- % Completamento: 80%
- Data di uscita: Febbraio '99
- Origine: GB
- No. di giocatori: 1-2

SOFTOGRAFIA

G-POLICE
OVERBOARD
GUNSHIP
X-COM: ENEMY UNKNOWN



[SOPRA] Costruite fabbriche e tralicci per le trivellazioni prima di combattere.



[SOPRA] Tutto lo scenario può ruotare su sé stesso in tre magnifiche dimensioni. Forte!



[SOPRA] Dalla visuale dell'HUD si possono facilmente inviare i comandi.



[SOPRA] Le riparazioni vengono effettuate automaticamente se c'è un camion di riparazioni presso il veicolo danneggiato.

sugli innocenti civili che passano nei dintorni. In sostanza, i veicoli rispondono aggressivamente e reagiscono da soli alle azioni nemiche. Grrrrrr! I proiettili delle mitragliatrici possono devastare il suolo e grandinare sui carri nemici, mentre i lanciafiamme possono trasformare qualunque edificio in un rogo. È proprio una fusione di strategia diabolica e Armageddon.

I giocatori dovranno curare diversi elementi contemporaneamente, perché qualunque campagna ben riuscita di *Warzone 2100* prevede un attento uso della ricerca e della progettazione. Dovrete esplorare regioni abbandonate, riparare attrezzature danneggiate, raccogliere risorse, annientare unità nemiche e ricercare qualcosa come oltre 400 tecnologie: armi, veicoli, corazze, sistemi elettronici, eccetera.

"Siamo riusciti a portare l'azione strategica sulla PlayStation in 3D globale..."





Contando che potrete progettare fino a 2000 unità diverse, le vostre opzioni sono quasi illimitate. Le campagne a disposizione sono enormi (deserto orientale, ambiente urbano, montagne), mentre 24 missioni rapide vi permetteranno di entrare immediatamente in azione nel modo più gratificante, per mettere alla prova la vostra capacità di decidere al lampo e di pensare sul lungo termine. D'accordo, succedono molte cose, ma l'interfaccia com'è?

Non ci teniamo a vedere le nostre dita che si aggroviglino in un nodo gordiano! "Abbiamo completamente scartato i comandi del PC e abbiamo pensato a come rendere il gioco veloce e gratificante con le normali periferiche di gioco PSX. Una delle prime cose che abbiamo fatto è stato consentire al giocatore di guidare i suoi veicoli e sparare ai nemici. Abbiamo cercato di semplificare il controllo di più unità e la navigazione rapida nel mondo. L'interfaccia vi permetterà di effettuare tutta la ricerca, la progettazione e la produzione in qualunque luogo e momento".



[SOPRA] Sono previste tre grosse campagne e una serie di missioni di azione rapida, per un totale di 34, almeno così dicono le ultime notizie. Ecco un bello scontro a fuoco durante la campagna della città distrutta.

Se riuscirete a battere i nemici in modalità a un giocatore e se siete abbastanza fortunati da avere un cavo di collegamento, potrete affrontare un vostro amico in collegamento diretto per una sfida veramente all'ultimo sangue.

GIOCHI DI GUERRA

Per quanto riguarda il combattimento, di solito è pressoché istantaneo e invariabilmente brutale. L'aria è sempre squassata da esplosioni ciclopiche che scavano crateri dappertutto. Le armi sono dei tipi più svariati: a proiettile oppure a raggi, e si potranno usare colpi esplosivi capaci di atomizzare intere zone dello scenario.

Dopo la carneficina, vedrete uscire realistici torrenti di fumo e fiamme dai veicoli danneggiati. *Warzone 2100* sembra proporsi come un simulatore di guerra per creature pensanti, ma quali sono gli aspetti di cui i programmatori sono più orgogliosi?

"Siamo riusciti a portare l'azione strategica sulla PlayStation in 3D globale! Il gioco ha un aspetto grandioso ed è grandioso anche da giocare!". Va bene, ci crediamo. Riposo, uomini!



[SOPRA] La prima campagna inizia in uno scenario desertico adornato da numerose colline. Proprio il posto ideale per prendere confidenza con il sistema di comandi con qualche bel combattimento.



[SOPRA] La cosa notevole di Warzone è che pur essendo un gioco strategico non c'è mai fine all'azione arcade. Grandioso!

COSTRUITI PER DURARE

Le strutture e i veicoli devono essere realizzati in fretta, altrimenti il nemico vi sconfiggerà senza neppure dover combattere. Ecco un esempio di ciò che potrete usare.



Il centro di comando. Il cardine della vostra base. Raccoglie informazioni critiche e le visualizza sul radar.



Camion costruttore. Costruisce nuove strutture. È capace di spianare la terra e di realizzare ogni fabbricato.



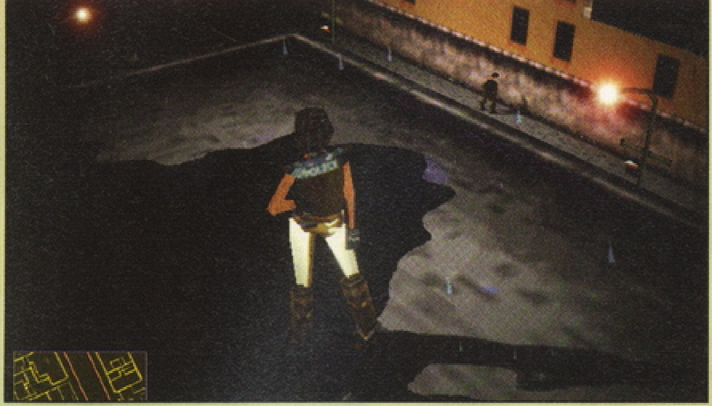
Droide da trasporto. Fa ciò che gli dite e può trasportare oggetti di varia natura. Molto pratico.

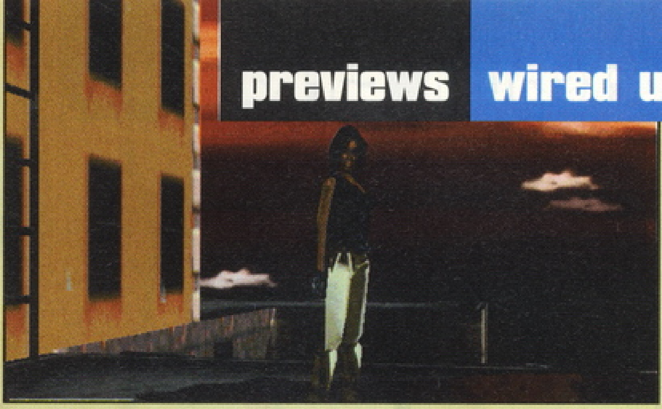


Forte. L'ultima linea di difesa. Se perderete questa installazione, per voi sarà la fine.



VTOL da attacco. Ideale per mitragliare i veicoli nemici e per fare da scorta ravvicinata alle unità terrestri.





MENTRE SI AVVICINA IL NUOVO MILLENNIO, ANCHE LA DISTRUZIONE DI MASSA INCALZA FURIOSA!



I soliti agitati vagano per le strade cianciando della fine del mondo, brandendo cartelli e distribuendo volantini deliranti: dobbiamo credergli?

La storia del gioco, peraltro, è un segreto attentamente custodito, ma riguarda l'arrivo dell'Armageddon proprio quando noi crediamo di essere al sicuro e banchettiamo allegramente col tacchino natalizio, alla fine del 1999. Il genere a cui *Urban Chaos* appartiene è in realtà una miscela di stili, ma possiamo citare affinità con *Tenchu* (sempre più apprezzato), dove bisogna muoversi di soppiatto ed eliminare i nemici uno per uno. Infatti, qui si sfrutta una buona dose di arti marziali e di agilità fisica, dunque le somiglianze con *Tenchu* sono più spiccate di quanto si possa immaginare.

In *Urban Chaos* la libertà di movimento è molto importante: dovrete esplorare tutte le locazioni della città, dalle fogne alle metropolitane fino ai tetti.

L'ambiente dovrebbe essere una vera manna, con "nebbia volumetrica" e "simulazione atomica della materia per la modellazione fisica delle collisioni dinamiche fra oggetti". Mmmm... boh, forse! La cosa importante è che tutto sarà splendido.

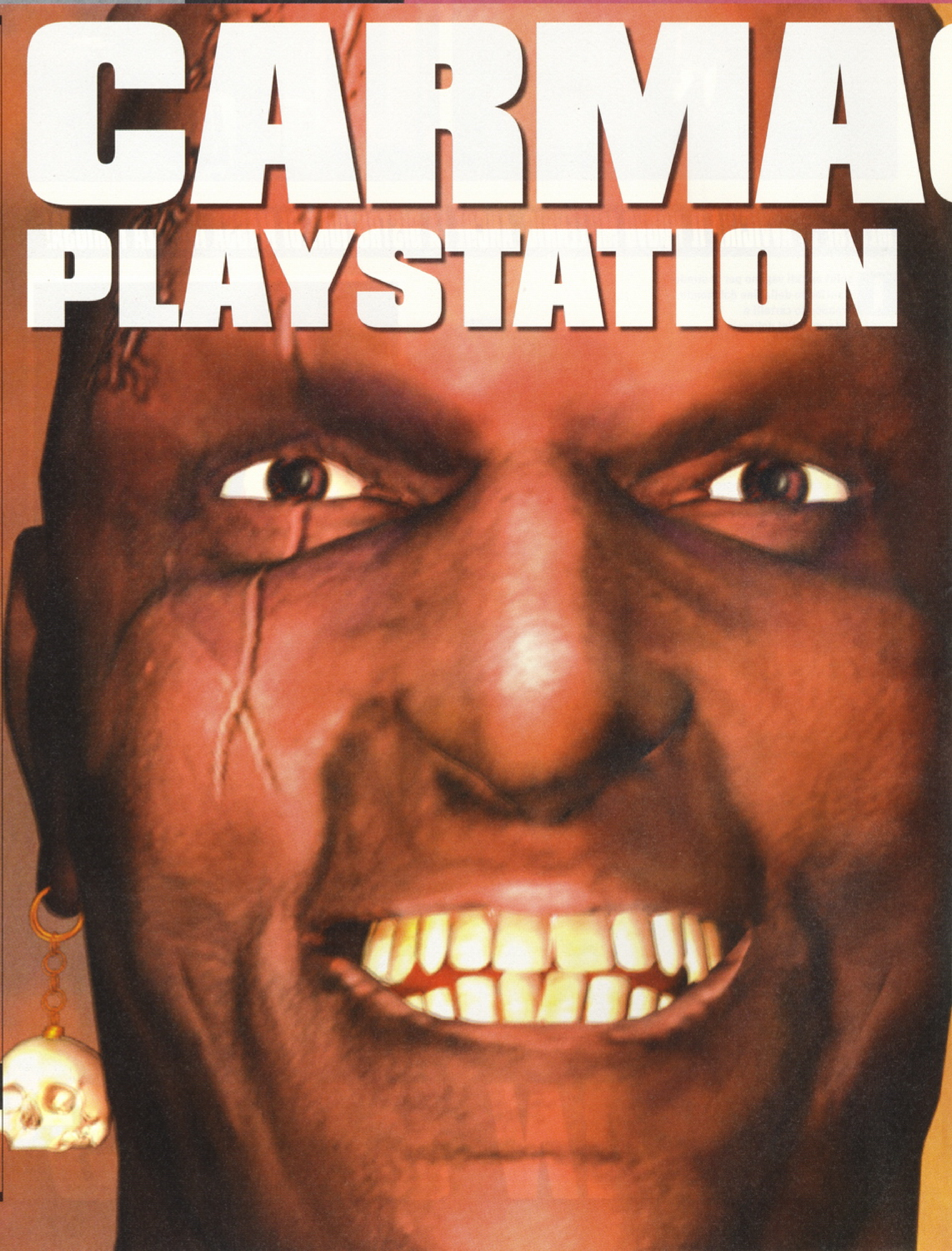
Altre nuove caratteristiche sono la possibilità di iniziare un po' di combattimenti a corpo a corpo, oppure saltare a bordo di qualche veicolo e travolgere valanghe di innocui passanti. L'atmosfera è un altro importante polo di attrazione: pioggia, nebbia, neve e condizioni notturne potranno rendere *Urban Chaos* il gioco perfetto da giocare in attesa dell'Armageddon.



CASA PRODUTTRICE:	Eidos
GENERE:	Avventura
GIOCATORI:	1
% COMPLETAMENTO:	70%
DATA DI USCITA:	Estate '99

URBAN CHAOS

CARMA
PLAYSTATION



GEDDON

TWISTED METAL, VIGILANTE 8 E ROGUE TRIP IMPALLIDISCONO DI FRONTE ALLA CONCENTRAZIONE DI ASFALTO FUMANTE, LAMIERE CONTORTE E CARNE MACIULLATA CHE È LA VERSIONE PLAYSTATION DI CARMAGEDDON!

Una cosa normale

come la distribuzione della schermata di un videogame a periodici e quotidiani, da parte della SCi, ha scatenato un'ondata anomala di stampa ostile e feroci polemiche che nessuno si aspettava.

Giornali di dubbia fama si sono lasciati trasportare da una smania di moralità chiedendo a gran voce che questo "immondo videogame", *Carmageddon*, fosse tolto dalla circolazione. Questa richiesta è stata naturalmente respinta e così *Carmageddon*, favorito probabilmente anche da questa pubblicità, è diventato uno dei titoli per PC di maggior successo, al punto da generare, nel novembre del 1998, un seguito di ottima fattura. Era dunque lecito aspettarsi che anche la PlayStation, già abituata ad ospitare corse automobilistiche infarcite di incidenti mortali e vari esempi di pirateria stradale, assaporasse il *gameplay* iperviolento messo a punto dalla SCi.

Ma chi si immaginava che per l'occasione *Carmageddon* venisse sottoposto a un radicale *restyling* fino a diventare quello che, in ragione delle modifiche apportate, è stato ribattezzato *Carmageddon PlayStation*?

Non per niente non è la Stainless Software, responsabile dei due *Carmageddon* per PC, ad aver preso le redini di questo speciale progetto, bensì la stessa SCi, che per l'occasione ha messo al lavoro il proprio team di sviluppatori. Ed è così che, pur sentendosi alquanto disorientati, i nostri "segugi" si sono recati nel covo della SCi per dare una sbirciatina al già attesissimo (e, in alcuni ambienti, temutissimo) *Carmageddon PlayStation*.

Blueprint

- Casa produttrice: SCi
- Sviluppo: SCi
- % Completamento: 60%
- Uscita prevista: Aprile '99
- Paese di origine: GB
- N. di giocatori: 1-2

> **_"Carmageddon dovrebbe risultare simile alla sezione situata alla fine di Die Hard Trilogy, con la differenza che la versione PlayStation proporrà leggi fisiche più realistiche..."_**

SOFTOGRAFIA

FRENZY
CYBERWAR



[SOPRA] Per infilare il proprio volto nel gioco, i tipi della SCi hanno avuto la bella pensata di realizzare questa parodia del Monte Rushmore. Il direttore dello studio Jonathan Court è il secondo da destra.

UOMINI DURI



La SBS è un'organizzazione composta da una novantina degli migliori marines al servizio di Sua Maestà britannica. Questi superman si addestrano insieme ai mitici uomini della SAS per combattere efficacemente le più feroci organizzazioni terroristiche e sono la risposta del Regno Unito ai Navy SEALS degli Stati Uniti. Eppure i ragazzi della SCi dicono di aver visto questi nerboruti individui ordinare una pizza anche quando dovevano simulare un'azione compiuta lontano da centri civilizzati! Una volta hanno chiesto anche di poter dormire nei loro uffici e usando minacce hanno perfino ottenuto una tazza di tè da un impiegato. Roba da matti.

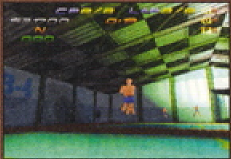
SETE DI SANGUE

Il senso di pace e di solitudine che si avverte nella località presso cui lavorano i tipi della SCi può contribuire ben poco alla realizzazione di un gioco così movimentato e violento come *Carmageddon PlayStation*. Fuori ci sono cavalli che galoppano in assoluta libertà, scoiattoli che vanno a nascondersi sotto mucchi di foglie secche e un maialino solitario che si ciba dei mozziconi di sigaretta fatti cadere qua e là dai nostri anfitrioni nei loro



[SOPRA] Per attraversare indenni tutto ciò che costituisce *Carmageddon* l'esperienza accumulata in altri giochi di guida non sarà sufficiente, ma il percorso di addestramento vi aiuterà.





[SOPRA] Se in questo salone c'era una festa, ve la siete persa...

GENTE COMUNE

I nuovi personaggi creati appositamente per Carmageddon PlayStation hanno dato ai tipi della SCi l'occasione di rendersi immortali prestando al gioco i propri volti. È evidente che il tecnico grafico si è divertito non poco alle loro spalle, arrivando persino a trasformare il boss della compagnia in una specie di zombie.



momenti di libertà. La grande casa di campagna che è diventata il laboratorio del team di sviluppo interno alla SCi, è così isolata che l'unico insediamento umano situato nelle vicinanze altro non è se non il campo di addestramento per le truppe antiterrorismo della SBS ("come la SAS, ma assai meno popolare", secondo Sam Forrest, uno dei ragazzi che lavorano alla SCi).

Ciononostante, dietro le pareti di questa casa si lavora alacremente. Quando vi abbiamo messo piede, ognuno degli elementi più importanti di *Carmageddon PlayStation* era già andato oltre lo stadio embrionale.

Su un monitor interi livelli tridimensionali venivano sottoposti a salutari revisioni, su un altro, un prototipo in fil di ferro delle vetture presenti nel gioco veniva sottoposto a un giro di prova, e cose come interfacce e schermate delle opzioni subivano gli ultimi ritocchi.

Attualmente, però, questi elementi sono interamente separati gli uni dagli altri. Si può girovagare per i pregevolissimi livelli (tutti nuovi per la PlayStation) su una delle workstation per dare un'occhiata, ma l'unica attività che si vede è il camminare dei pedoni. È possibile mettersi al volante di una vettura, fare dei testacoda e tamponare altri veicoli, ma tutto questo in uno scenario alla *Tron*, un ambiente fatto di poligoni privi di colore e di ombreggiature.





UN BUON INVESTIMENTO

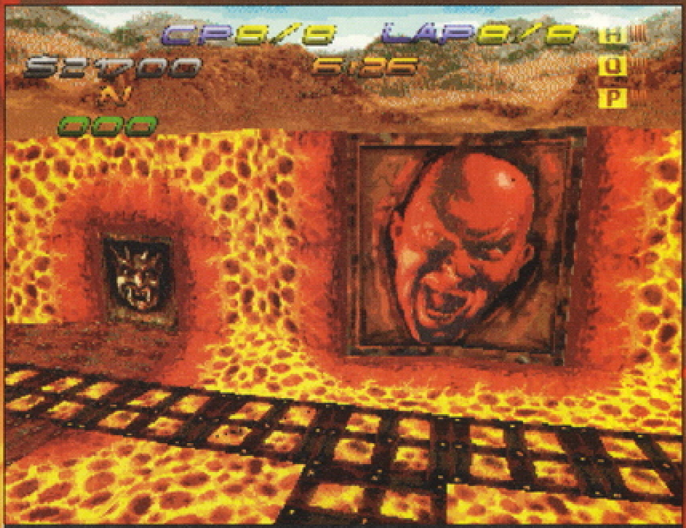
L'uomo incaricato di riunire tutti questi elementi in un unico fantastico gioco è il direttore della SCi, Jonathan Court, il quale sostiene che *Carmageddon PlayStation* stupirà anche quei giocatori che hanno già conosciuto la versione PC e quelli che proveranno l'imminente versione Nintendo 64. Che cosa c'è di diverso nella versione PlayStation?



"Tutti i livelli sono ineguagliabili e anche alcune delle vetture sono nuove. Le tre macchine in questione primeggiano in campi diversi e ovviamente noi sfrutteremo la PlayStation nei campi in cui eccelle: effetti di trasparenza, effetti particellari e così via. I nostri livelli, poi, contengono una montagna di effetti luminosi.

"Tutti i livelli sono ineguagliabili e anche alcune delle vetture sono nuove... perciò sfrutteremo la PlayStation al meglio..."

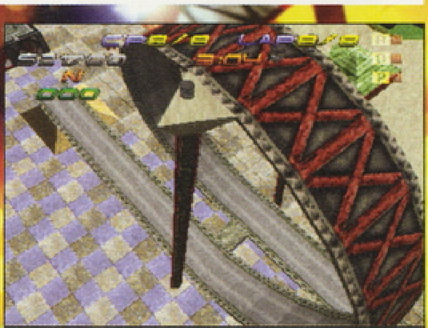




[SOPRA] Con tutte queste maschere infernali sembra di giocare a una versione "motorizzata" di Doom. Il conto del meccanico risulterà molto salato se passerete sopra il magma rovente.



[SOPRA] In *Carmageddon* si può condurre il proprio autoveicolo dappertutto, anche dove non ci sono strade!



[SOPRA] La versione PlayStation di *Carmageddon* propone un tracciato di addestramento presso il quale potrete sperimentare nuove tecniche di guida.



[SOPRA] Uno dei livelli ospita un campo da golf nel quale potete seminare morte e distruzione.



[SOPRA] La versione definitiva del gioco proporrà una trentina di autovetture.



Nel gioco abbiamo inserito anche qualche livello imperniato su una missione specifica. I fans di *Carmageddon*, dunque, si ritroveranno ancora davanti a un gioco che dà loro ampia libertà di azione e lo stesso assortimento di obiettivi.

Ogni tanto, però, il giocatore sarà costretto a finire un livello in modo diverso: per esempio, uccidere tutti i pedoni che occupano il livello in due minuti. Questo serve a dare al gioco un obiettivo globale e aggiunge un po' di varietà alla dinamica del livello".

Il gioco dovrebbe risultare simile a quella stupenda sezione situata alla fine di *Die Hard Trilogy*, con la differenza che *Carmageddon PlayStation* proporrà leggi fisiche più realistiche.

Mentre si corre per le strade e ci si scontra con quei mentecatti sanguinari che costituiscono l'opposizione, imprudenti pedoni entrano in rotta di collisione con le vetture fino a rimetterci la vita. Essendo parzialmente composti da poligoni piuttosto che dagli sprite monodimensionali della versione PC, i pedoni possono cozzare contro le vetture in modo più violento, al punto da finire letteralmente a pezzi. Dato che per simili raccapriccianti scene il primo *Carmageddon* è stato aspramente criticato, è probabile che in alcuni Paesi l'elemento orrorifico di *Carmageddon PlayStation* verrà smorzato. Jonathan, comunque, ci dice che non c'è nulla di definitivo a questo proposito.

"Stiamo affrontando il problema paese per paese. In sostanza la Sony ci ha chiesto di osservare le leggi dei territori in cui il gioco verrà distribuito. Perciò, come accadde per la versione PC, è probabile che *Carmageddon PlayStation* vedrà la luce in una quantità di forme diverse".

Avendo già fatto tremare il mondo degli home computer, siamo ansiosi di vedere quali emozioni *Carmageddon* regalerà al mercato delle console. Noi speriamo in qualcosa di spregiudicato. E voi?

> **"Dato che per le sue scene crude il primo Carmageddon è stato criticato, in alcuni Paesi l'elemento orrorifico verrà smorzato..."**





NO FEAR DOWNHILL

TRALASCIAMO LE FRASI OVVIE CHE SI POTREBBERO DIRE SUGLI SPORT ESTREMI. PLAY HA PROVATO L'ULTIMA SIMULAZIONE DI CORSE DELLA CODEMASTERS, NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING, E POSSIAMO SOLO DIRE: "WOW, CHE FORZA!".



La Codemasters negli ultimi anni si è costruita una formidabile reputazione tra i possessori di PlayStation, soprattutto con le strepitosamente e immense simulazioni di guida come *Colin McRae Rally* e *TOCA Touring Car* 1 e 2. Non contenti della loro già enorme fama, la Codemasters si è "buttata" su di un genere differente di corse per una nuova ed eccitante avventura in technicolor!!

I protagonisti principali di questa nuova e sontuosa simulazione "di sport estremo" (sì, avete capito bene...), saranno proprio i corridori su due ruote di mountain bike !!!

Il gioco viene sviluppato in Svezia dalla UDS (come dite? "Mai sentiti nominare..."), che come referenze può vantare un gioco di corse per PC dal nome Ignition.

Blueprint

- Casa produttrice: Codemasters
- Sviluppo: UDS
- % Completamento: 65%
- Data di uscita: Primavera '99
- Origine: Svezia
- N. di giocatori: 1-2

SOFTOGRAFIA

IGNITION [PC]



[SOPRA] La prospettiva in prima persona vi fa piombare nel cemtro dell'azione.

SPORT OVER THE TOP

Il marchio No Fear potrebbe suonare familiare ai seguaci più accaniti di ogni tipo di sport estremo, dal momento che è un arcinoto fornitore di articoli sportivi destinati, appunto, agli sport estremi.

La Codemasters ha aggiunto la firma *No Fear* al loro *Downhill Mountain Biking* per includere un qualcosa in più a livello di marketing.



[SOPRA] La Codemasters e gli sviluppatori di *No Fear*, la UDS, hanno speso molto tempo per rendere le mountain bike molto realistiche. Allora non ci resta che procurarci un bel paio di calzoncini da ciclista!

> *"La nuova creazione della Codemasters è la prima vera interpretazione di gare in bike..."*

MOUNTAIN BIKING





[SOPRA] Sembra che questo concorrente stia recuperando alla grande il suo avversario. Il problema ora è se riuscirà a superarlo prima della prossima curva. La grafica veramente dettagliata appare assolutamente promettente.

"No Fear potrebbe stare sullo stesso piano di titoli come TOCA 2 e Colin McRae Rally..."

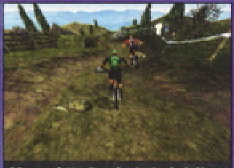
Comunque, non dovete pensare che questa etichetta sia stata messa solo per coprire un giochino di basso livello, perché *No Fear* potrebbe benissimo stare sullo stesso piano di titoli come *TOCA 2* e *Colin McRae Rally*... no, non è uno scherzo. Come per ogni gioco di corsa, per stabilire la qualità si guarda alla varietà e al numero dei tracciati, oltre alla sensazione di velocità offerta dal gioco stesso. Forse è ancora troppo presto per giudicare quest'ultima, ma la Codemasters e, soprattutto, l'UDS sembrano che siano proprio sulla



[SOPRA] Le tracce lasciate sulla neve sono un vero tocco di eleganza.



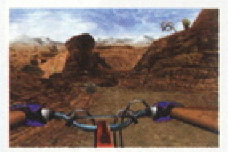
[SOPRA] Sembra faccia piuttosto freddo fuori. Il secondo biker sembra piuttosto vicino al primo e pare che entrambi finiranno con la faccia piena di neve. La varietà di percorsi e delle condizioni atmosferiche certamente aggiungono divertimento.

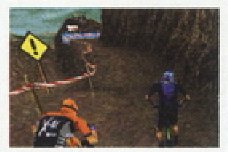


[SOPRA] *No Fear* includerà delle musiche che aggiungeranno un tocco di classe.

strada giusta per quanto riguarda i tracciati: dovrebbero esserci dieci località internazionali in cui gareggiare, tra le più interessanti possiamo citare l'ardente vulcano giapponese e l'arido deserto marocchino. Se questi sono i terreni su cui i partecipanti alle corse in mountain bike sono costretti a gareggiare, non bisogna certo meravigliarsi se lo chiamano "Sport Estremo"

"Le stesse bike, in No Fear, possono essere elaborate per affrontare qualsiasi terreno..."





(tuttavia, noi pensiamo che sia meglio riferirci a queste attività in questi termini "Io non lo faccio, è uno sport dannatamente troppo pericoloso e faticoso").

Proprio come nei simulatori di auto da corsa, le stesse mountain bike possono essere modificate e adattate alle diverse tipologie di terreno. Se vincete una gara, verrete ricompensati con l'opzione di miglioramento della vostra due ruote, assicurandovi così la possibilità di far mordere la polvere ai vostri avversari.

Parlando di avversari, dovrete confrontarvi con altri mountain biker, i quali sono tutti determinati, quanto voi, a raggiungere la linea del traguardo per primi. Se in un certo momento della gara vi trovate in "empasse", con *No Fear* potete sempre tentare di mandare fuori strada i



[SOPRA] La Codemasters spera che *No Fear Downhill Mountain Biking* vi possa dare una sensazione realistica del male alle chiappe o del rimescolamento di stomaco delle corse reali.

vostri rivali, o meglio ancora, di spedirli in direzione di un albero, tuttavia, noi non vogliamo raccomandare un comportamento così sleale e antisportivo. Oh, no. Proprio per niente.



[SOPRA] I fondali di *No Fear* appaiono altamente sbalorditivi.

SPORT DA SOGNO

No Fear, oltre alla modalità standard del campionato a un giocatore, offre anche la modalità a due giocatori. Quest'ultima funziona con lo split-screen, purtroppo, fino ad ora, non ci sono giunte notizie sulla disponibilità di uno split-screen per quattro giocatori come per *Ridge Racer Type 4*.

In *No Fear* sarà presente, inoltre, l'opzione per una gara singola e una modalità di gara a tempo. Se volete potete anche gareggiare usando la prospettiva in prima persona. Anche se l'idea di vedere esattamente come potrebbe essere lanciarsi in una vorticosa discesa da un dirupo possa apparire allettante a qualcuno, noi vi raccomandiamo di non utilizzare questa opzione a stomaco pieno !



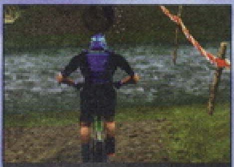
[SOPRA] Non che abbiate molto tempo per notarli!

La Codemasters e la UDS hanno speso molto del loro tempo sulla grafica e sulla velocità di esecuzione del gioco, in ogni caso, non hanno certo snobbato l'aspetto sonoro. Tra le varie delizie che sono state promesse alle nostre orecchie, sono comprese diverse tracce audio selezionabili e il suono altamente realistico della ghiaia calpestata dalle nostre due ruote.

Il gioco promette di essere un iniettore di adrenalina con le sue discese a precipizio da colline scoscese e con l'esperienza del fango che vi viene sbattuto in faccia dai vostri avversari, aumentando così la difficoltà della gara rendendovi quasi del tutto ciechi. La Codemasters intende lanciare *No Fear Downhill Mountain Biking* nella prossima primavera, non vediamo l'ora!!!



[SOPRA] *No Fear* vi porterà in splendide località esotiche



[SOPRA] Comunque, questo percorso non è uno di quelli!

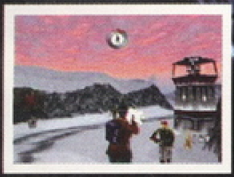


[SOPRA] Il corridore davanti alza la polvere sull'altro giocatore, l'infame!





CASA PRODUTTRICE: Electronic Arts
GENERE: Azione/Avventura
GIOCATORI: 1
% COMPLETAMENTO: 60%
DATA DI USCITA: Fine '99









007 Tomorrow Never Dies

Le notizie riguardanti la prima incursione di James Bond negli ambienti videoludici della Sony raggiungono la redazione di Play con frequenza sempre maggiore e sono sempre più incoraggianti, anche se il gioco in verità non ha molto a che vedere col film da cui ha preso il titolo. Tanto per cominciare, la nemesi di 007 non è Elliot Carver, bensì il fratello squilibrato di quest'ultimo, tale Elijah. E' evidente che la pazzia scorre impetuosa nelle vene della famiglia Carver, perché Elijah intende vendicare la morte di Elliot e allo stesso tempo distruggere il mondo. Brutta cosa la megalomania, vero?

Ad ogni modo, la Terra ha dalla sua un certo James Bond, il quale è stato incaricato di fermare Elijah con l'ausilio degli incredibili aggeggi gentilmente fornitigli dalla «Sezione Q».

Adottando una prospettiva in terza persona, *Tomorrow Never Dies* segue il filo interrottosi con la fine della pellicola interpretata da Pierce Brosnan nel 1997 e propone un intreccio che la MGM Interactive ha creato raccogliendo e unendo fra loro i pezzi migliori di tutte le precedenti avventure cinematografiche di 007. Fin dall'inizio, dunque, Bond tirerà fuori il meglio del suo repertorio: lotterà a mani nude, effettuerà immersioni subacquee, farà sci come e meglio di Alberto Tomba, si lancerà nel vuoto da altezze vertiginose, circolerà per le strade a bordo di un carro armato, eseguirà acrobazie in auto sportive munite di armi avveniristiche e, naturalmente, sedurrà legioni di fanciulle fisicamente perfette. Il gioco, però, non sarà il pretesto per una successione di azioni violente, poiché la MGM Interactive ha posto l'accento sulle attività spionistiche compiute dall'agente 007. Prima il dovere e poi il piacere, insomma. Per portare felicemente a termine le missioni affidategli, James Bond deve sfruttare appieno tutto ciò che gli è stato insegnato quando è entrato a far parte del servizio segreto britannico, nonché affrontare la complessità del sinistro mondo in cui si muove. Dovrà fotografare documenti di dubbia provenienza, ascoltare conversazioni di nascosto, rivestire svariati bersagli di esplosivi a tempo e persino uccidere in silenzio alcuni nemici come in *Metal Gear Solid*. James avrà, inoltre, l'occasione di svolgere lavoretti da cecchino con l'ausilio di un sofisticato fucile di precisione e per di più potrà sbandierare a volontà l'immancabile Walther (non una PPK, però, bensì la più moderna ed efficace PP9!). Può bastare tutto questo a rendere *Tomorrow Never Dies* un gioco desiderabile? Certo che può, ma il caso (anzi, la MGM Interactive) vuole che ci sia molto di più. James Bond, infatti, potrà utilizzare un ampio corredo di gadget ipertecnologici: detonatori al laser, sci retrattili, macchine fotografiche miniaturizzate e lenti infrarosse microscopiche... e tutto ciò è solo la punta dell'iceberg! Per il momento questo è tutto, ma non temete: James Bond tornerà, e noi saremo lì ad attenderlo.

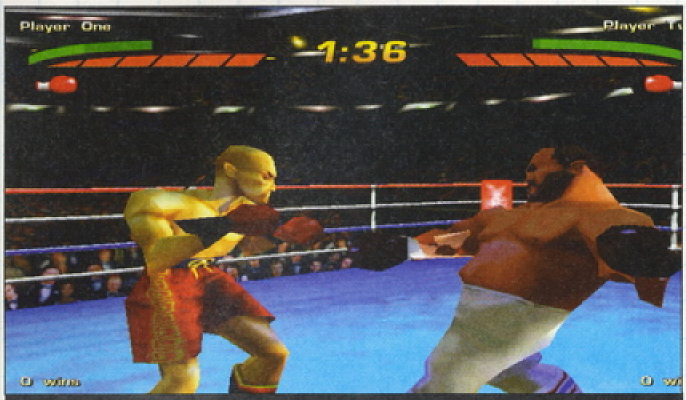
TOMORROW NEVER DIES

SI CHIAMA, BOND, JAMES BOND, ED È AL SERVIZIO SEGRETO DI SUA MAESTÀ PLAYSTATION

PRINCE NASEEM BOXING



CON UN COLPO DA MAESTRO, LA CODEMASTERS SI È ACCAPARRATA LA LICENZA PER PRODURRE UN VIDEOGIOCO SUL PUGILATO BASATO SUL MITICO PRINCE NASEEM.



[SOPRA] La Codemasters ha sviluppato una procedura chiamata Dynamic Node Skeletons che dà ai pugili di *Prince Naseem Boxing* un aspetto maggiormente realistico sia nell'animazione sia nell'azione.

Ache se dovrà sicuramente competere duramente con il nuovo e superbo *Knockout Kings* della Electronic Arts (recensito sullo scorso numero di PLAY), sembra che *Prince Naseem Boxing* possa resistere per molto più di soli pochi round contro il meglio che il mondo della simulazione pugilistica offre oggigiorno.

La Codemasters, per assicurarsi che il titolo possa riempire gli scaffali dei negozi nella prossima primavera, ha formato una squadra "da knockout", formata da 32 uomini, che lavora alacremente sul progetto.

La sorpresa più grossa, comunque, sta nel fatto che invece di produrre un solo tipo gioco, la Codemasters sta confezionando ben tre differenti tipi di boxe: dal semplice Showcase Boxing (il campionato del mondo), al subito pronto Versus (essenzialmente una modalità arcade), e, infine, l'opzione World Game (una specie di Championship Manager per i veri appassionati di pugilato).

Quest'ultima modalità in realtà è proprio un gioco a sé stante, poiché il giocatore si cala nel ruolo del manager di uno dei 90 pugili presenti. Lo scopo è quello di guidare il proprio assistito durante la sua carriera pugilistica, facendo particolare attenzione al suo regime di allenamento, ai periodi di pausa e alla sua alimentazione.

Esiste anche una modalità di pratica che si svolge nella palestra di allenamento personale di Naz (altro nomignolo del Principe, che per quanto ci risulta è poco conosciuto in Italia). Lo stesso Naz presta la propria voce in questa sezione, dando consigli su tutti gli argomenti legati alla boxe.

Blueprint

- Casa produttrice: **Codemasters**
- Sviluppo: **Codemasters**
- % Completamento: **70%**
- Data di uscita: **Primavera '99**
- Origine: **GB**
- N. di giocatori: **1-2**

SOFTOGRAFIA

BRIAN LARA CRICKET
TOCA 2
MUSIC
COLIN McRAE RALLY
TOCA



PUGILE SUONATO

La Codemasters non vuole semplicemente "appiccicare" il nome di Naz sulla scatola del gioco, infatti, ha adattato nel gioco, anche la caratteristica velocità del Principe sul ring (ricordiamo che il Principe è inglese, ha 24 anni e detiene per il momento un curriculum del tutto invidiabile: 31 combattimenti e... 31 vittorie). Per diventare un vero campione dovrete muovervi velocemente sulle gambe, dovrete essere rapidi e cattivi con i pugni e forse, cosa più importante, dovrete reagire prontamente ad ogni mossa del vostro avversario.

Per assicurarsi che il fattore di velocità rimanga sempre elevato, la Codemasters utilizza quello che chiama "advanced character animation system" (sistema di animazione dei personaggi avanzata). I programmatori asseriscono di aver stracciato tutto quanto stabilito nelle regole standard di sviluppo della grafica e di aver creato un sistema completamente nuovo.

> **"La Codemasters, in Naseem Boxing, ha adattato la velocità del Principe sul ring..."**

Questo nuovo sistema, tanto per cominciare, propone modelli di personaggi a 800 poligoni in wireframe, che vengono quindi ricoperti da texture e manipolati attraverso quello che Codemasters chiama Dynamic Node Skeletons (scheletro a nodi dinamici), che si basa sulla cinematica (lo studio del movimento dei corpi) e che dovrebbe creare alcune delle più veloci e realistiche animazioni di personaggi mai viste prima su di una PlayStation.

Proprio come lo stesso Naz, i giocatori saranno in grado di salire sul ring impersonando uno dei 16 pugili a disposizione (che comprendono tra gli altri: Slick Daddy Ellis e Bruce "The Shadow " Chan). Questi ultimi non sono disponibili immediatamente ma, come succede in Tekken 3, i personaggi vengono "sbloccati" con l'avanzamento del gioco nella modalità Showcase Boxing.

L'azione vera e propria si svolge in 16 località internazionali, che comprendono, tra le altre, la stupenda Russia, Los Angeles, Las Vegas e la Germania. Da quello che abbiamo potuto vedere finora, sembra che Prince Naseem Boxing si stia tracciando la via per arrivare al top delle classifiche come una variante dei picchiaduro per PlayStation.


[SOPRA] World Game vi permette di gestire la carriera di un pugile.


[SOPRA] I ring in PNB sono estremamente dettagliati.

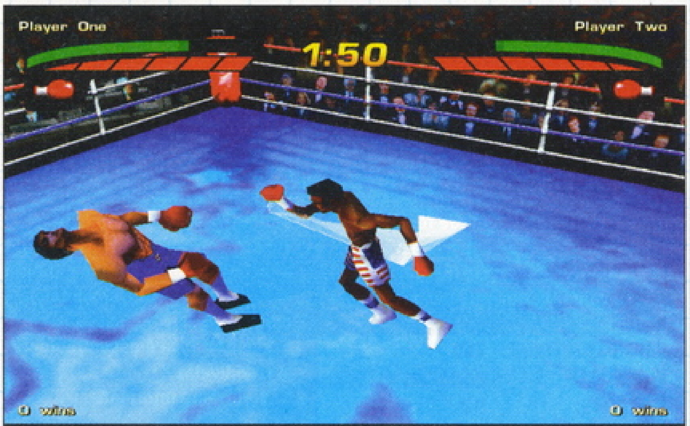


[SOPRA] Naseem Boxing vi permette di scegliere tra 16 diversi personaggi.






[SOPRA] Tutto sudato mentre posa per le foto di rito, questo pugile non si accorge che tutti stanno ridendo dei suoi ridicoli calzoncini. Siamo sicuri che non appartengono a qualche gioco del wrestling?



[SOPRA] Da questa prospettiva possiamo vedere come un bel gancio destro possa mandare questo pugile al tappeto come un sacco di patate. Notate il pubblico altamente dettagliato e la grafica inebriante.

LA CONVERSIONE PC È IN ARRIVO E SPARA SEMPRE PIÙ A BRUCIAPELO!





L'azione è veloce ed estremamente frenetica. Spesso sul video succedono così tante cose nello stesso momento che a volte basta premere il fuoco e augurarsi buona fortuna. In ogni caso bisogna gestire le risorse con cura, altrimenti si rischia di finire senza munizioni o veicoli. Le battaglie vengono combattute in uno scenario molto grande, ma non perdete tempo ad ammirarlo: limitatevi a sparare contro tutto ciò che si muove. Ci siamo capiti?









UPRISING X

Quando questo titolo uscì sul PC, poteva vantarsi di avere praticamene tutto: per vincere bisognava schierare una giusta combinazione di armi colossali, godersi torreggianti esplosioni e mettere in moto grandi quantità di ingegno.

Pur essendo una macchina notevole, la PlayStation non è semplicemente all'altezza dei PC più recenti e quindi la versione PSX è stata leggermente ridotta. In sostanza, i programmatori hanno rimosso moltissimi elementi strategici e hanno sfornato un colossale sparatutto.

Ma chi si lamenterà mai?

La storia prevede di pilotare un carro armato da assalto noto come "Wraith" in varie zone di combattimento, per cercare di minacciare quella grande forza galattica nota come "Imperium."

Per aiutarvi a svolgere meglio questo difficile compito, dovrete commissionare la costruzione di fabbriche dedicate a realizzare nuove armi per voi e la parte "intellettuale" del gioco sta proprio nell'usare queste armi nel modo più sanguinoso.

La "ferramenta" che potrete sfruttare assume varie forme: sciami di soldati robot, carri, robot da assalto aereo e qualunque altra cosa capace di sputare morte e distruzione! Sul video potrete vedere fino a venti diversi veicoli da attacco in contemporanea, dunque la scala di distruzione si annuncia massiccia.

L'aspettativa è assolutamente allo stesso livello.

Vi terremo informati!

CASA PRODUTTRICE:	3DO
GENERE:	Shoot-'em-up
GIOCATORI:	1-2
% COMPLETAMENTO:	65%
DATA DI USCITA:	Estate '99



Non ci si stufa mai di colpire le navi nemiche, vero?

MOSTRA DI MOSTRI IN QUESTO VECCHIO SUCCESSO PER CONSOLE!

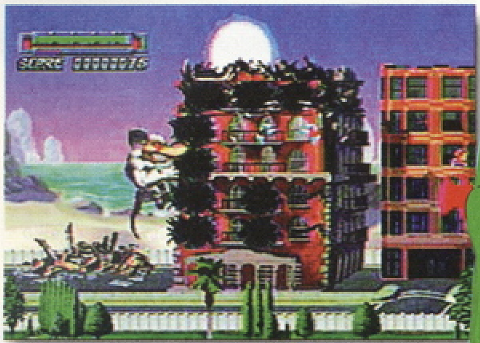
RAMPAGE: UNIVERSAL TOUR

Che cosa fareste se un topo da laboratorio alto 30 metri infilasse una zampa munita di smisurati artigli nella vostra finestra? Il formaggio, presto! E poi chiamereste l'esercito.

Rampage: Universal Tour è il ritorno di Lizzie, Ralph e George, i mostruosi mostri di chiara fama arcade, accompagnati da nuovi amici che hanno intenzione di distruggere 125 città !!!

I quattro nuovi mostri sono un alieno, un rinoceronte, un'aragosta (non bollita) e un gigantesco topo da laboratorio a cui le radiazioni hanno fatto fare un'insolita cura ingrassante. Questi bestioni sono decisi ad aprirsi la strada nella galassia, divorando uomini e facendosi sparare addosso dall'esercito. Ma non preoccupatevi, perché dispongono di mosse speciali, combo e poteri individuali per ridurre in polverina qualunque megalopoli.

Fra i nuovi elementi del gioco citiamo le condizioni variabili del tempo e i diversi momenti della giornata. Per esempio, la neve rallenta i mostri e la pioggia li fa scivolare via dagli edifici, così non potete proprio perdervi questo favoloso seguito! Non appena riusciremo a mettere le zampacce su una copia, la strapperemo a pezzi e la assaggeremo per voi con contorno di umani massacrati!







[SOPRA] Il rinoceronte schizza in alto, si butta in volo e spiaccica il tetto di un palazzo. Oh, la vera distruzione!

CASA PRODUTTRICE:	Midway
GENEREE:	Azione
GIOCATORI:	1-3
% COMPLETAMENTO:	80%
DATA DI USCITA:	Prima metà '99

NOI NON SIAMO A FAVORE DELLA GUERRA, MA CASPITA SE FA VENDERE VIDEOGIOCHI!

TINY TANK

Voi siete Tiny. Siete stati creati dal governo per sostituire i classici soldati e siete una macchina per uccidere.

Poi vi siete beccati un colpo in testa e siete rimasti appisolati per un secolo o giù di lì. Forse il progetto andava rivisto, no?

Questo nuovo titolo MGM vi permette di assumere il controllo di Tiny nella sua battaglia per salvare la Terra dalle orde di carri armati nemici che hanno invaso il pianeta mentre lui era nelle braccia di Morfeo.

Tiny, comunque, sa il fatto suo: ben presto raccoglierà il suo terribile arsenale e si metterà in caccia per riportare il giusto equilibrio.

Tiny Tank passa per essere uno sparatutto alquanto classico, con aggiunta per buona misura, di alcuni aspetti strategici.

Vi troverete bonus offensivi di vario tipo, trappole e perfino cervelli di robot morti sparsi in giro che aiuteranno Tiny a recuperare energia. Il vostro personaggio potrà anche attraversare vari scenari a suo piacimento, dato che il gioco non è lineare e vi chiede semplicemente di eliminare i cattivi secondo l'ordine che più vi piace.

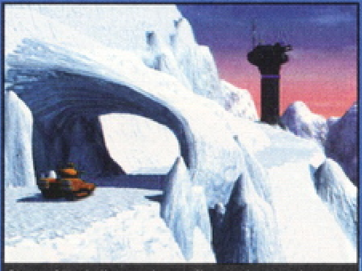
Oh, come suona gradevole! E anche l'umorismo sembra essere un aspetto importante: non solo Tiny è carico di cannoni e bombe, ma è anche dotato di impianto vocale.

Insomma, può parlare! Vi faremo sapere qualcosa di più non appena saremo riusciti a infilare i nostri cingoli nuovi di zecca.





[SOPRA] Tiny spesso si trova a pochi millimetri dal pericolo. D'altra parte, questo è il suo mestiere!



[SOPRA] Tutti gli scenari sono disegnati stupendamente, almeno fino a quando Tiny non li fa a pezzi!

CASA PRODUTTRICE:	MGM Interactive
GENERE:	Azione
GIOCATORI:	1
% COMPLETAMENTO:	65%
DATA DI USCITA:	Estate '99

GALLUP RACER 3



Vi va una bella sgroppata? Anziché perdere tempo a scommettere con gli allibratori, potrete diventare gestori di scuderia e correre contro altri cavalli! Dunque allenate il vostro destriero, programmate incroci migliori oppure vendetelo a una fabbrica di carne equina: sta tutto a voi! Ma badate bene ad aver cura del cavallo, perché oltre a essere il suo addestratore dovrete anche fare da fantino! Non vi piacerebbe cadere quando siete in testa, no?

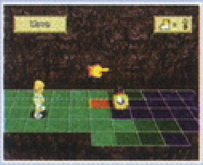
ARMOURED CORE 2





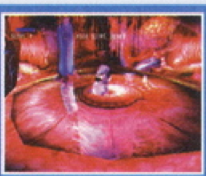
Se i robottoni da guerra sono il vostro pane, allora date un'occhiata al seguito di Armoured Core. Offre animazioni più fluide, più robot, più armi e scontri migliorati, dunque potrebbe anche diventare il titolo di spicco nel suo campo... se non rimarrà troppo fedele al titolo originale!

MONSTER SEED



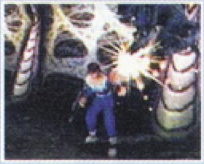
Un RPG per milioni di giocatori oppure una delle tante gocce nell'oceano? Monster Seed vi farà assumere il controllo di un giovanotto dedicato a una pericolosa missione per salvare la sua terra dal male. Naturalmente, utilizzerà armi e incantesimi contro i suoi nemici. Non vi sembra una storia familiare? Per quanto riguarda il titolo, sembra proprio che il gioco parli di giardinaggio. Boh?

VERMIN



Voi siete un parassita e il vostro compito è abitare il più grosso ospite che riuscite a trovare, stabilendovi nel suo cadavere in putrefazione, mangiando la sua carne marcia e depositando uova che potranno portare avanti la vostra abominevole stirpe. Però il Dott. Cautious sta cercando di imbalsamare questi corpi che volete infestare, così vi manderà addosso varie cose antipatiche per eliminarvi in modo definitivo. Ah, che simpatico!

CYBERORG



Scegliete tre personaggi assai diversi fra loro, ma tutti simili a grossi insetti robotici ed esotici, poi combattete tutto ciò che è possibile combattere per guadagnare punti. Sembra un gioco piuttosto classico, a parte forse il titolo ("Cyberorg" e non "Cyborg"), ma sapete tutti che quando c'è la possibilità di compiere carneficine a oltranza noi non ci tiriamo indietro!

POPULOUS: THE BEGINNING



Il primo titolo era eccellente e il secondo anche. Ora sta arrivando il terzo Populous, destinato ad approdare sulla PlayStation.
Dovrete assumere il ruolo di Dio, creando e distruggendo intere civiltà con un semplice schioccare di dita.
I megalomani assetati di potere staranno già sbavando al pensiero di metterci le mani.



MARIO È STATO UN SUCCESSO... ORA UN ALTRO AVVERSARIO RACCOGLIE LA SFIDA!

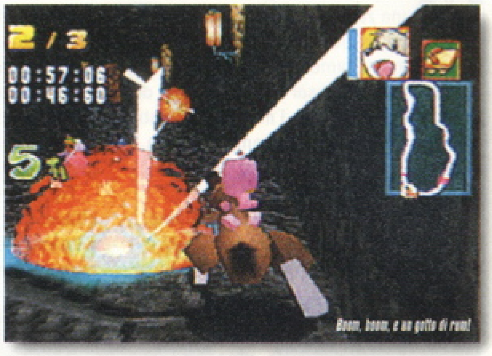
BOMBERMAN RACING

B*omberman* sembra volerci comunicare che in un gioco per kart non è ammissibile limitarsi a correre su un kart alla velocità del fulmine, ma bisogna per forza diventare esperti di demolizioni piromani e cavalcare tutta una serie di animali selvatici al posto dei kart stessi!

Il gioco si articola in sette piste ambientate in posti come località sciistiche e parchi dei divertimenti, in groppa a canguri, dinosauri e altre amenità zoologiche, lanciando bombe contro i rivali per spiazzarli. Insomma, qualcuno dovrebbe chiamare la Protezione Animali! Oltre a queste azioni brutalizzanti, *Bomberman* prevede anche giri di scommesse illegali puntando su chi sarà il vincitore della prossima corsa: i soldi incassati potranno servire per potenziare il canguro o la cavalcatura di turno. Bah, siamo curiosi di scoprire come: comprandogli un altro marsupio, magari?

Lungo la pista si potranno vedere bonus di varia natura, campi minati, e valanghe di bombe pronte a esplodere. Anche se dal punto di vista tattico non dovrebbe essere gran cosa, *Bomberman Racing* sembra piuttosto agitato e violento. Possiamo già sentire il rumore dei registratori di cassa!

Comunque, vi terremo come al solito aggiornati.



Boom, boom, e un gotto di rum!



[SOPRA] Lanciatevi dietro un po' di pillole alla dinamite e i vostri avversari ci resteranno male.



[SOPRA] Evitate di slittare e cercate di dirigervi verso i bonus che vedete. Vi aspetta una bella sorpresa!

CASA PRODUTTRICE:	Atlus
GENERE:	Racing
GIOCATORI:	1-4
% COMPLETAMENTO:	60%
DATA DI USCITA:	Estate '99

VEDREMO MAI PUBBLICATO QUESTO GIOCO SU STERRATO?

D.I.R.T

Questo gioco di corsa motociclistica della Funcom ha iniziato la sua vita con il titolo *D.I.R.T.*, per poi diventare *Kawasaki Motocross* e infine tornare *D.I.R.T.* Pare che la Infogrames sia interessata a distribuirlo e non vediamo l'ora di metterci sopra le mani.

Sappiamo che le modalità di gioco saranno sette, fra cui il campionato, la corsa a cronometro e le corse singole in split-screen. Può benissimo darsi che *D.I.R.T.* diventi il *GT* dei giochi di corsa su moto: offre 12 piste e i giocatori potranno scegliere fra tre diverse categorie di moto (125, 250 e 500), gareggiando poi contro una serie di scavezzacolli amanti del fango.

Il gioco è stato progettato per rendere nel modo più convincente la meccanica delle corse su sterrato e sfrutterà un motore 3D che prevede comandi realistici, animazioni fluide e (speriamo) nessuna sbavatura della grafica.

Anche se sta cercando di rendere *D.I.R.T.* realistico al massimo, la Funcom ha intenzione anche di offrire un'esperienza di gioco esilarante. Dovrete avvalervi di vari trucchi e potrete cimentarvi in una gara di salti in cui è necessario restare in volo il più a lungo possibile.

Insomma, non abbiamo mai visto un gioco così... sterrato! Aspettatevi una recensione non appena riusciranno a finire il gioco e a trovare un distributore. Noi speriamo che sia molto presto.



Una bella impennata davanti alle ragazze per fare un po' di scena!



Saltate più in alto che potete e schiantatevi!



Pronti... Partenza... Via!

CASA PRODUTTRICE:	Funcom
GENERE:	Racing
GIOCATORI:	1-2
% COMPLETAMENTO:	55%
DATA DI USCITA:	Primavera '99

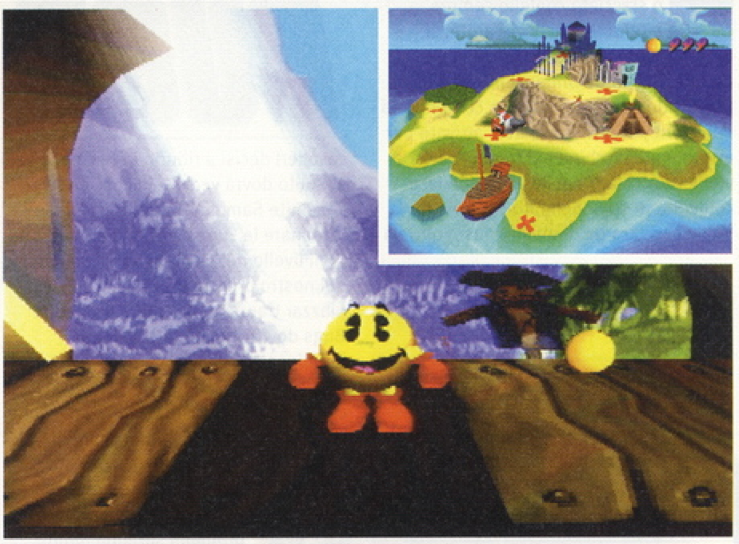
PAC-MAN 3D

MANGIA, INSEGUI, SCAPPA. NON VI SEMBRA FAMILIARE?

È stato il primo re degli arcade e ora è tornato per riprendersi la sua legittima corona. Insomma, la pallina mangiona sta facendo un gradito ritorno nel suo campo, ma come sarà questo ritorno? Soltanto un pio tentativo per nostalgici o qualcosa di tosto che insegni alla concorrenza come si scrive un grande gioco?

Come il titolo suggerisce (forse anche un po' troppo chiaramente), grazie alla nuovissima prospettiva 3D la nostra affezionata pallina potrà essere ammirata in tutta la sua sfericità mentre corre nei soliti labirinti evitando i fantasmi Inky, Blinky e Clyde ed un sacco di nuovi personaggi. Ma non è tutto! Ora Pac-man può correre, nuotare, saltare e volare nel suo pazzo mondo, trangugiando nel frattempo gli inevitabili pallini.

Stavolta non dovrete più soffrire negli angusti confini di un labirinto, perché Pac-man potrà raggiungere la città fantasma che appare in Pac-Land, e poi ci farà visitare la sua casetta e addirittura la fabbrica di pillole magiche da cui trae i suoi poteri da Ghostbuster. *Pac-man 3-D* contiene anche un sito archeologico da dove potrete estrarre alcuni storici titoli Pacman che sono stati pubblicati negli ultimi 18 anni... e perfino giocarci! Anche se forse i giocatori più giovani non considerano così "mitico" il Pac-man, i vecchi lupi dei videogiochi come noi non potranno mancare di attendere il suo ritorno con ansia! Se proprio non sapete aspettare che *Pac-man 3-D* esca, allora date un'occhiata a *R4*, che oltre a essere un ottimo gioco vanta anche una speciale apparizione di Pac-man. Insomma, il nostro panciuto amico colpisce ancora! Vi diremo di più in futuro.



[SOPRA] Sorridendo allegramente e anche un po' infantilmente, Pacman sembra non essersi accorto del pericolo che gli si profila alle spalle. O forse è un temerario.





Salta sopra i cattivi o muori!



Raccogli le ciliegie e guadagna energia!



Il Grande Fratello ti guarda!

CASA PRODUTTRICE:	Namco
GENERE:	Platform
GIOCATORI:	1
% COMPLETAMENTO:	75%
DATA DI USCITA:	Primavera '99

B.L.U.E. LEGEND OF WATER





Questo è un altro gioco stile Tomb Raider, ma stavolta è subacqueo! Esplorate relitti affondati, scoprite immensi tesori, nuotate assieme ai pesci e magari fate qualche salutino al Capitano Nemo, posto che nel gioco ci sia. La grafica è ancora in lavorazione, ma a quanto sembra l'azione di gioco è già piuttosto intensa e claustrofobica. Pare che ci siano tutti i numeri perché i giocatori siano impegnati a fondo [senza andare a fondo...] e desiderino avere le branchie.

GAMEDAY '99



Appassionati del football americano, eccovi qui un'altra scusa per indossare tutta l'attrezzatura e il casco e picchiare ben bene i vostri nemici! Comunque, la concorrenza sta sfornando giochi dello stesso tipo a tutt'andare, dunque è da vedere se questo riuscirà a imporsi. L'aspetto non è male e anche l'azione dovrebbe essere apprezzabile. Vi faremo sapere qualcosa di più preciso non appena potremo.



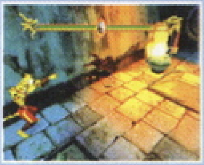
BLOOD LINES





Questo gioco, noto in precedenza come 'Tribal', non assomiglia esattamente al "Tekken in un labirinto" che ci aspettavamo di vedere.
Comunque, Blood Lines sfrutta una prospettiva aerea angolata ed è veloce in modo frenetico, zeppo di mosse speciali, di armi e di personaggi da sballo.
Allora, come sta a qualità? Lo scoprirete presto.

TAI FU



Il lieve ritardo che ha dovuto subire non sembra aver danneggiato questa tigre delle arti marziali e la sua ferma intenzione di saltare, colpire e distruggere.
Il gioco è stato concepito per gli avventurieri più giovani e se riuscirà ad essere all'altezza di tutte le promesse, non si potrà davvero chiedere niente di meglio.
E infatti sembra davvero grrrrrrrande!

TOBU



Riuscirà a essere il primo gioco aereo in stile Tomb Raider?
Noto ufficialmente come "Le Diaboliche avventure di Tobu", il gioco vedrà il nostro eroe planare sopra ogni sorta di scenari pericolosi tentando di porre termine al regno del suo folle arcinemico, un tizio dall'aspetto fisico alquanto discutibile.
Dite che è un gioco strano? Quanto siete avveduti!

PER FARE IL BRODO DI CONIGLIO SERVONO TRE CAROTE E UN CONIGLIO MORTO...

BUGS BUNNY
LOST IN TIME

Lo sfacciato coniglio sempre intento a masticar carote, si prepara alla sua prima apparizione in tre dimensioni sulla PlayStation assieme alla sua combriccola dei Looney Toons. Dopo aver attivato per errore una macchina del tempo, Bugs viene risucchiato nel passato e finisce coinvolto in episodi molto spiacevoli. Viene cacciato da dinosauri, inseguito da cavalieri decisi a ridurlo in fettine, e come al solito dovrà vedersela con Taddeo e Yosemite Sam, fin troppo ansiosi di terminare le sue scorribande. Infatti, in ogni livello del gioco un qualche nemico del nostro orecchione si divertirà a piazzar trappole e a creare problemi: Bugs dovrà cercare di essere più intelligente e di arrivare sano e salvo al livello successivo, ma ci è stato promesso che *Lost In Time* darà da lavorare anche alle mani, non sono alle meningi. Peraltro, visto a quale pubblico è destinato il gioco, non crediamo che i problemi saranno molto difficili. Come si vede dalle foto, il mondo Warner in cui Bugs viene calato ricalca molto i cartoni animati che tutti conosciamo e adoriamo, dunque la giocabilità dovrebbe essere all'altezza. La Infogrames sta lavorando su parecchi titoli dedicati ai Looney Toons, dunque immaginiamo che sappiano benissimo come muoversi e come organizzare una collana di prodotti di successo. Vogliamo vedere incudini, macchie d'olio, dinamite e quelle incredibili gallerie dipinte che permettono a un treno di attraversare una collina. Fra qualche tempo potremo dirvi qualcosa di più.

CASA PRODUTTRICE:	Infogrames
GENERE:	Platform
GIOCATORI:	1
% COMPLETAMENTO:	65%
DATA DI USCITA:	Estate '99



Raccogliete le carote e mettetele da parte!



[SOPRA] Corri, coniglio, corri e scappa. Non lasciare che ti prendano e giochino con te come vorrebbero...

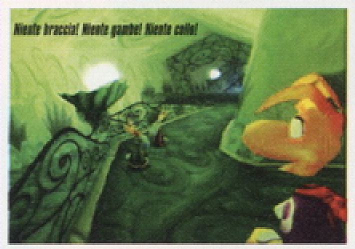
QUALCUNO CHIAMI UN DOTTORE! NON HA NÉ BRACCIA NÉ GAMBE!

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

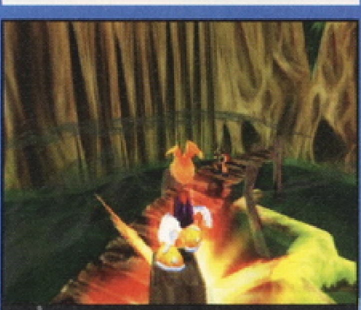
Alla sua prima apparizione, la strana creatura francese ci ha fatto ricordare nostalgicamente il mondo dei vecchi giochi 2D. Era interessante da guardare, ma aveva un aspetto poco moderno e così è sparito dalla scena senza riscuotere grandi risultati, per poi finire fra i titoli economici. Stavolta, però, non dovrebbe più succedere niente di simile: Rayman è stato gonfiato, inserito in un pazzesco ambiente 3D e circondato da pericoli così terribili che il T800 (ricorderete la celebre scena: "Sarah Connor?" "Sì" BANG!) ci fa la figura del commesso viaggiatore.

Rayman si snoda in più di 30 livelli e deve cercare di salvare i suoi sfortunati amici dalla banda di pirati spaziali che li hanno rapiti e imprigionati. Per questa missione potrà tirar fuori dalla manica una pletora di trucchi, per esempio ora sa nuotare, fare i salti mortali e dondolarsi, e non ha smesso di lanciare le sue famose sfere di plasma. Inoltre, lo vedrete utilizzare tutta una gamma di veicoli, fra cui sci a reazione e razzi con le gambe!

Greg Gobbi, produttore di Rayman, sostiene che sarà "più simile a *Crash* che a *Croc*". Bene, lo speriamo anche a noi. Comunque vedremo di tenervi informati al più presto, sperando che nel frattempo ci regalino qualche biglietto per il TGV.



Niente braccia! Niente gambe! Niente collo!



[SOPRA] Attraversate il ponte, se avete il fegato. Se non ce l'avete, cercate di sorvolarlo!

CASA PRODUTTRICE:	Ubisoft
GENERE:	Platform
GIOCATORI:	1
% COMPLETAMENTO:	50%
DATA DI USCITA:	Maggio '99



[SOPRA] I livelli saranno veramente ampi e l'azione sarà di vasto respiro. Ma il divertimento?

SCIMMIA TU CHE SCIMMIO IO. MA CHI SCIMMIA POI?

Problemi di sonno? Notti agitate? Probabilmente non si tratta di bruciori di stomaco o di insonnia: potreste scoprire che i Signori del Mondo degli Incubi stanno cercando di invadere la vostra mente e di conquistare il mondo delle persone sveglie, dove tutti noi viviamo. O almeno è ciò che *Monkey Hero* vuole farci credere.

Il gioco è basato non troppo strettamente sull'antico folclore cinese e ci parla di una coraggiosa scimmia in formato manga che deve trovare gli otto capitoli mancanti di una storia magica per chiudere il passaggio fra i due mondi.

Ma perché scegliere una scimmia? Forse perché mangia banane, e le banane hanno le bucce, e sulle bucce si scivola, eccetera.

Così, la nostra scimmia dovrà compiere una pericolosa missione, che la porterà ad attraversare 16 pericolosi scenari in cui dovrà risolvere problemi, raccogliere oggetti, e uccidere orde di creature antipatiche, decise a farla fallire nel suo intento.

Esistono circa 45 tipi diversi di nemici, a cui dobbiamo aggiungere 14 mostri di fine scenario che nel tempo libero fanno collezione di scimmie imbalsamate. Dunque, ci permettiamo di consigliarvi un minimo di cautela.

La Take 2 ha cercato di avvicinare *Monkey Hero* allo stile di *Zelda*, che prevede di sbloccare una certa zona solo dopo aver compiuto un dato incarico, mentre la prospettiva grafica è più simile ad *Alundra* e il gioco ha tutta l'aria di avere una forte matrice avventurosa. Non promette male, vero?

Non appena avremo imparato a masticar banane mentre ci dondoliamo da qualche albero con una mano sola, vi faremo sapere qualcosa di più. Al momento siamo ancora un po' in difficoltà perché quando facciamo qualche esercizio per assomigliare all'eroica scimmia, il boss piomba in ufficio e ci legna di santa ragione. Non si lavora bene con le dita rotte.



[SOPRA] Ehi, scimmia, non entrare! Non ha importanza quanto impegno ci metterai: non puoi farcela!

MONKEY HERO

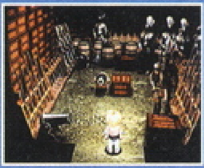




[SOPRA] Un caldo sole, il mare, tanta pace e alberi di banane dappertutto. Dobbiamo dire che la vita delle scimmie eroiche fa davvero invidia.

CASA PRODUTTRICE:	Take 2 Interactive
GENERE:	Azione Avventura
GIOCATORI:	1
% COMPLETAMENTO:	90%
DATA DI USCITA:	Primavera '99

STAR OCEAN 2



Un altro RPG in sviluppo, e sembra anche piuttosto promettente. Potrete avventurarvi ad esplorare un immenso scenario, combattendo nel classico stile a turni e incontrando personaggi interattivi. Probabilmente avrete già visto qualcosa di simile; si dice che è facile abusare di uno schema ormai ben noto, ma per quanto ci riguarda ciò che è buono è buono e basta!

STREETBOARDER



È un gioco di trasporti urbani: prendete la vostra tavola e spostatevi fra parcheggi multilivello, saltando sopra assi a mo' di trampolino ed eseguendo ogni sorta di acrobazie mentre i vostri genitori si preoccupano fino a diventare verdi. Ma niente paura: in questo gioco potrete tentare le manovre più pericolose restando comodamente al sicuro a casa!

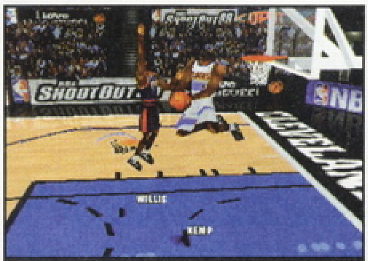
UN FIASCO O UN CANESTRO IN GRANDE STILE?

NBA SHOOTOUT '99

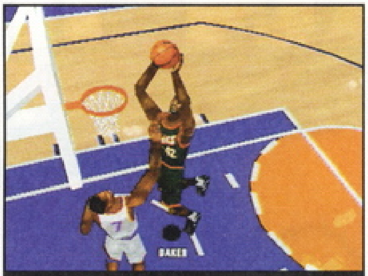
Mentre in America la NBA fa sciopero perché i giocatori dicono di non essere pagati abbastanza (o qualcosa del genere), gli sviluppatori di videogiochi purtroppo scelgono di non seguire le loro orme e così ci troviamo in lavorazione un altro titolo dedicato al gioco dei due canestri. NBA Shootout '99 è attualmente sotto sviluppo da parte della 989 Studios, e per far sì che non diventi uno dei tanti anonimi titoli presenti sul mercato, gli sviluppatori si sono soffermati ad aggiungere qualcosa che lo renda più interessante (era ora che qualcuno lo facesse!). Fra le nuove caratteristiche citiamo un'impressionante indicatore dello "sforzo di squadra", la cui funzione è mostrare come stanno lavorando assieme i vostri compagni e quanto sia alto il morale. La 989 Studios ha anche programmato 35 stili di fare canestro usati dai più importanti giocatori della NBA, così potrete veramente affrontare i vostri amici e stupirli con qualche mossa micidiale. Per il momento sappiamo che Shootout è un po' troppo facile e la palla va sempre dentro, a qualunque livello si giochi, ma siamo certi che questo problema verrà corretto prima dell'uscita. E dunque, tutti gli appassionati italiani di basket potrebbero veramente avere una buona ragione per rompere il porcellino di terracotta.



[SOPRA] Una bella mischia per accaparrarsi la palla: dovrete tentare il gioco aereo e tenervi gli avversari alle spalle!



[SOPRA] Per essere certi che sappiate chi sono i giocatori, vedrete sempre apparire i loro nomi sul video.



[SOPRA] Il giocatore salta, pronto a segnare un canestro, e la folla si prepara a impazzire per lui. Ma

CASA PRODUTTRICE:	989 Studios
GENERE:	Basket
GIOCATORI:	1-2
% COMPLETAMENTE:	70%
DATA DI USCITA:	Giugno '99

SVELTI, SPEGNETE LE LUCI! LE OMBRE CI FANNO TROPPA PAURA!

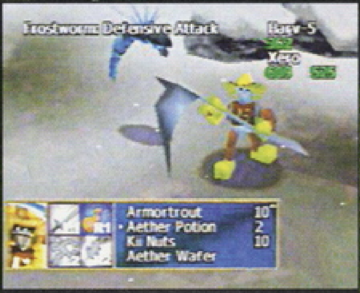
SHADOW MADNESS

Potrebbe essere questo il primo vero RPG non nato nella terra del Sol Levante? Lo vedremo.

Certuni hanno già definito questo gioco "il Final Fantasy americano", e se dobbiamo credere alle informazioni raccolte potrebbe essere benissimo così. La storia segue Stinger nella sua missione dedicata a salvare la Terra da un contagio che uccide qualunque cosa tocchi: è chiamato Shadow Madness (ombrafollia) e ha l'effetto di terrorizzare a morte le persone alla vista della loro stessa ombra. Dal momento che è impossibile allontanarsene, Stinger si incarica di trovare una cura.

Il gioco vanta un'intelligenza artificiale sorprendentemente approfondita e ogni singola azione del nostro eroe avrà un effetto sul risultato finale. Per esempio, se deciderà di rubare una mela dal mercato e qualcuno lo scoprirà, non solo dovrà subire una buona dose di umiliazione, ma in futuro nessun abitante di quella città sarà disposto a credergli. Detestiamo pensare a ciò che succederebbe se ci beccassero a videogiocare da mane a sera invece di salvare il mondo.





[SOPRA] Il vostro piccolo eroe di legno improvvisa una posa difensiva niente male e si prepara a fronteggiare il vermone venuto dal freddo!



Altri aspetti del gioco sono la grande attenzione dedicata al sistema di combattimento: i nemici non solo considereranno ogni volta la mossa migliore, ma si allontaneranno se gli infliggerete un sufficiente livello di danni.

Insomma, programmatori in gamba, ambiente ricco e nemici tosti. Questa potrebbe davvero essere una bella sfida!

CASA PRODUTTRICE:	Crave Entertainment
GENERE:	RPG
GIOCATORI:	1
% COMPLETAMENTO:	70%
DATA DI USCITA:	Giugno '99

LANCIATE VOI IL GUANTO DI SFIDA OPPURE VOLETE RESTARVENE LÌ IN PALLA?

GLOVER

Un mago pazzo mescola per errore due micidiali magie e si trasforma in una statua, mentre i suoi guanti prendono vita e si scoprono nemici giurati l'uno dell'altro.

E il cristallo magico che aveva sempre con sé diventa uno sgargiante pallone da spiaggia bianco e rosso. Oh, no: non è uno scherzo.

Tutto questo accadrà fra non molto e sarà piuttosto seccante.

Glover è un gioco di piattaforme a enigmi in cui voi avete un ruolo curioso: impersonerete il guanto buono. Il vostro compito sarà portare il cristallo citato prima (dall'aspetto assai poco trasparente!) in giro per il mondo alla ricerca di altri cristalli, andati perduti.



Quando ne avrete bisogno, potrete trasformare il vostro cristallo in altri oggetti, come palle da bowling o cuscinetti a sfere, per superare gli ostacoli che incontrerete.

Lo scenario comprende sei diversi ambientazioni: Altantide, carnevale, i pirati, la preistoria, il mondo del terrore e lo spazio aperto, ciascuno dotato di livelli bonus e mostri finali.

Per attraversare con successo questi mondi, Glover dovrà imparare come manovrare le palle e come sfruttarle per sconfiggere i suoi avversari.

Se volete farvi un'idea più precisa di come sarà questo gioco, provate a pensare a un *Kula World* con il senso dell'umorismo.

Glover sfoggia virtuosismi tecnici abbastanza impressionanti, come le fonti di luce e le texture del paesaggio, e in più va anche in alta risoluzione!

Essendo perfino compatibile con il Dual Shock, potrete sentire nelle vostre mani tutti i rimbalzi.

I paesaggi e gli scenari sono stati progettati in modo da reagire nel modo giusto a tutte le forme che la vostra palla può assumere: basta che stiate attenti a non beccare qualche chiodo oppure a scaraventarla in altri punti poco salutari.

Dopo aver già visto *Glover* sul N64, la versione PlayStation sembra altrettanto promettente e non vediamo l'ora che arrivi. In effetti, nel frattempo abbiamo messo in ufficio un armadietto pieno di palline e palloni per allenarci...





[Sopra] Per fortuna che è solo un guanto, altrimenti sarebbe congelato a morte!

CASA PRODUTTRICE:	Hasbro
GENERE:	Platform/Puzzle
GIOCATORI:	1
% COMPLETAMENTO:	70%
DATA DI USCITA:	Primavera '99



[Sopra] Il piccolo intrepido guanto ha bisogno di tutto il suo coraggio per fronteggiare le insidie che lo aspettano.



[Sopra] Il pagliaccio sembra minaccioso, ma grazie alla sua palla Glover potrà fronteggiare tutti i pericoli.



Non preoccupatevi, non morde... forse.

ACE COMBAT 3



Il terzo titolo della serie offre anche la grafica migliore. *Ace Combat 3* include nuove missioni, nuovi aerei e un approccio totalmente diverso alla struttura del gioco. Potrebbe addirittura diventare concorrente di qualche simulatore per PC. Caspita, che idea, eh?

ANIMANIACS BOWLING



Alla loro prima uscita su PlayStation, questi strani individui faranno il possibile per aggiudicarsi il titolo a dispetto degli altri, senza tirarsi indietro neppure quando si tratta di tiri mancini. Noi avremmo già un'idea su chi scommettere, ma ci aspettiamo sorprese.

ARMY MEN 3-D



Ricordate *Toy Story* e i suoi giocattoli militari? Bene, ora potrete assumerne il comando per affrontare altri giocattoli militari, con la differenza che le armi sono vere! Potrete invadere il porticato del vostro vicino con carri armati ed elicotteri, senza dimenticare il caloroso contributo dei lanciafiamme...

NECTARIS

Questo gioco è ambientato presso una base lunare e si disputa su una matrice bellica esagonale. Sembra una versione più caricata di Unholy War, comunque dovrà veramente fare i salti mortali per impressionarci, perché non ci sembra che abbia molto senso.

PICCHIATTE, PICCHIATE, PICCHIATE E ANCORA... PICCHIATE!

KENSAI: SACRED FIST

L'ultima volta che avevamo visto *Kensai: Sacred Fist* era già dannatamente buono, e adesso pare che sia migliorato ancora.

È tutto animato in alta risoluzione e viaggia a 60 quadri al secondo, proponendosi come un degno acquisto.

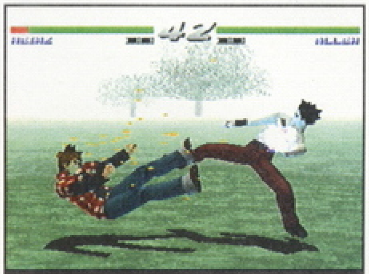
CASA PRODUTTRICE:	Konami
GENERE:	Beat-'em-up
GIOCATORI:	1-2
% COMPLETAMENTO:	85%
DATA DI USCITA:	Primavera '99



E che risate ci siamo fatti quando abbiamo provato il demo!

All'inizio ci sono nove giocatori con cui iniziare, a cui se ne aggiungono altri 13 da sbloccare man mano che si procede per gli scenari offerti. Secondo noi i guerrieri rispondono ai comandi leggermente in ritardo rispetto a quanto avremmo voluto, ma c'è ancora tutto il tempo di accelerare il gioco in modo notevolissimo.

Non c'è più nulla da migliorare quando si tratta di menare senza pietà qualche avversario con mosse veramente cattive. Infatti, i colpi qui lasciano il segno e se non starete attenti vi troverete a terra in un baleno. *Kensai: Sacred Fist* dovrebbe impressionare tutti gli appassionati di picchiaduro: basterebbe che diventasse un po' più rapido! Ve ne proporremo una recensione non appena possibile.



[Sopra] Anche una passeggiata nel parco in un ameno pomeriggio di domenica può concludersi in un disastro. Quando mai impareranno?



[Sopra] Non è divertente essere trattato come un sacco di patate, soprattutto quando capita in pubblico.

URRÀ! ARRIVA UNA NUOVA DOSE DI ARTI MARZIALI... IN MINIATURA!

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

Il successore comico di Bruce Lee sta iniziando ad allargare la sua influenza anche in questo nostro Occidente assetato d'azione, fino ad approdare sulla PlayStation. *Jackie Chan's Stuntmaster* vede il caro vecchio Jackie impegnato in vari set dei film che ha effettivamente girato, per provare di nuovo tutte le scene più violente.

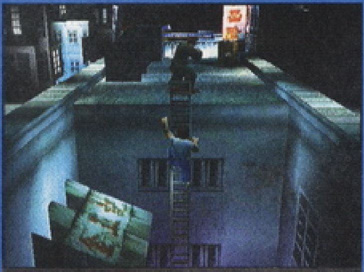
Noi pensiamo che questo gioco sia destinato a un pubblico giovane che non abbia genitori troppo preoccupati per la loro esposizione a materiale come *Fighting Force*. Jackie, però, sembra avere un limitato numero di mosse, che alla fin fine sono i soliti pugni e calci.

Per aggiungere un po' di varietà, però, può raccogliere casse e altri oggetti, usandoli come armi per infliggere tutti i danni possibili al nemico.

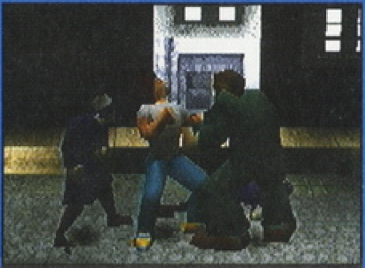
La grafica sembra molto orientata verso un pubblico giovane e le animazioni hanno uno stile decisamente cartoonesco, cosa che fa pensare a un approccio piuttosto giocoso a tutta la violenza contenuta.

Jackie Chan's Stuntmaster è un titolo che ha bisogno ancora di lavoro per essere finito, ma pare che stia venendo bene.

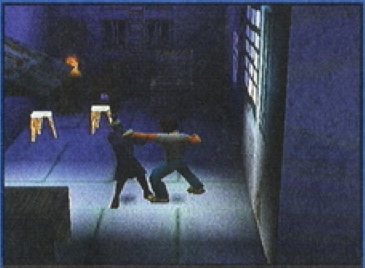
Saremmo lieti di dirvi qualcosa in più, ma purtroppo ci siamo rotti le braccia cercando di rompere i mattoni a mani nude.



[Sopra] Salite una scala, prendete a calci un po' di gente e cercate di non cadere nel vuoto. Ma siamo sicuri che lo capite da soli.



[Sopra] Jackie viene menato a dovere da una serie di cattivi vestiti di grigio. Vi piacerà, ne siamo sicuri!



[Sopra] Pugno, pugno, calcio, calcio. Non si può dire che le mosse di Jackie qui siano molto originali.

CASA PRODUTTRICE:	Sony
GENERE:	Platform
GIOCATORI:	1
% COMPLETAMENTO:	75%
DATA DI USCITA:	Primavera '99

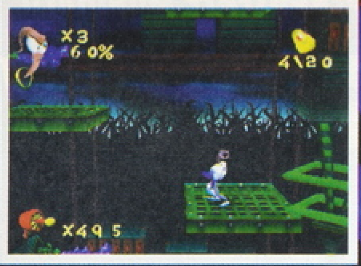


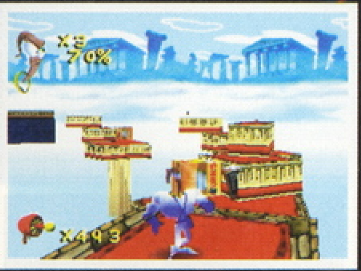


E COSÌ, ECCO LO SBARCO IN 3D DI UN ALTRO SUPEREROE!

EARTHWORM JIM 3D









[SOPRA] State attenti a come vi comportate con Jim, perché potrebbe capitarvi davvero qualsiasi cosa. In guardia!

Speravamo di poterne provare una versione completa già a settembre, ma pare che la cospicua mole di lavoro in contemporanea sulle tre piattaforme (Nintendo 64, PC, PlayStation) stia rallentando i progressi della VIS Interactive.

Comunque, tutti saranno curiosi di sapere se *Earthworm Jim 3D* si gioca bene rispetto alla versione a 16 bit. Anche se i programmatori sono cambiati, lo strano umorismo è stato preservato interamente e il nostro Jim continua a fare le stesse cose più o meno goliardiche, come riempire di cibo un sosia di Elvis oppure spedire via surf un maialino lungo un fiume di protoplasma verde.

Anche l'arsenale di Jim è altrettanto strampalato, ma la mancanza di esplorazione in stile *Mario 64* potrebbe non soddisfare ciò che gli appassionati stanno cercando.

Il nostro amico rosa ha un'aria ben riuscita grazie alla costruzione con poligoni delicatamente sfumati, mentre prima era un po' sul piatto.

Visto che la sua psiche contorta continuerà a scatenarsi anche in questo titolo, probabilmente vi troverete a vostro agio e penserete di essere suoi grandi amici. Il problema è che la mamma non vuole troppe cattive compagnie.

CASA PRODUTTRICE:	Interplay
GENERE:	3-D
GIOCATORI:	1
% COMPLETAMENTO:	90%
DATA DI USCITA:	Inizio '99

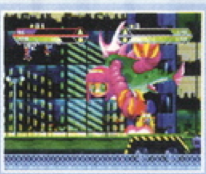
PLAY numero 3 1999

SHOGUN ASSASSIN



NEL RUOLO DI UN PERSONAGGIO MASCHILE O FEMMINILE, DOVRETE VIAGGIARE ATTRAVERSO UNA CITTÀ E RIVELARE I SEGRETI DI UNA MISTERIOSA FORZA DEL MALE CHE STA UCCIDENDO TUTTI. SÌ, CI RICORDA *RESIDENT EVIL*, E QUESTA NON È UNA CRITICA.

SILHOUETTE MIRAGE



UN GUERRIERO DALL'ASPETTO STRANO. UNO DEI CATTIVI È UN GIGANTESCO DRAGO CON LA TESTA DI UNA PICCOLA RAGAZZA GIAPPONESE. È MATERIALE DA INCUBO O SOLTANTO UN'IDEA SCIOCCA?

CIN CIN CAVALLIN, MA CHE BEL GUERRIERO È UNO SHAOLIN!

SHAOLIN

Shaolin è ambientato nella Cina del 18mo secolo, presso le dolci pianure e i raffinati templi che ornavano la provincia del Canton. Si tratta di un ambizioso picchiaduro che sembra deciso a far sputare anche le budella a tutti gli altri titoli del genere. Gli abbiamo dato un'occhiata in varie fasi dello sviluppo e la versione più recente sembra schizzare più veloce di Bruce Lee.

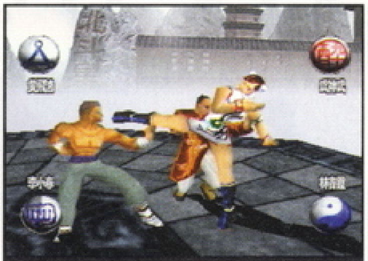
Il sogno degli sviluppatori (la Polygon Magic), che era fornire un picchiaduro per quattro giocatori in contemporanea, sembra essersi trasformato in una realtà: la sola idea di permettere a tre giocatori sadici di far lega contro uno solo, povero e sperduto, è maledettamente ispirata. Oppure, un'altra "prima" è la modalità giocatore singolo, che permette di affrontare fino a sei nemici controllati dalla console in contemporanea.

Un notevole aspetto di *Shaolin* è l'opzione Scenario, in cui si visitano diverse località riducendo i nemici a una poltiglia sanguinosa. Potete fare conto che sia una specie di "carneficina spirituale", capace di sfoderare quella longevità che finora vantano soltanto titoli come *Soul Blade* e *Tobal N.2*.

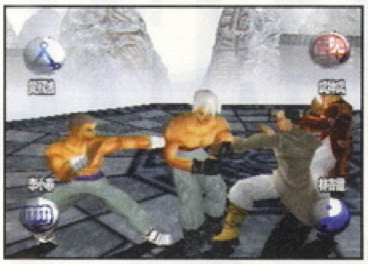
Vi troverete 12 personaggi, ciascuno dei quali rappresenta in modo accurato sei tecniche delle arti marziali. Per il momento, ci ritiriamo in profonda contemplazione fino all'arrivo della recensione completa, fra un paio di mesi.



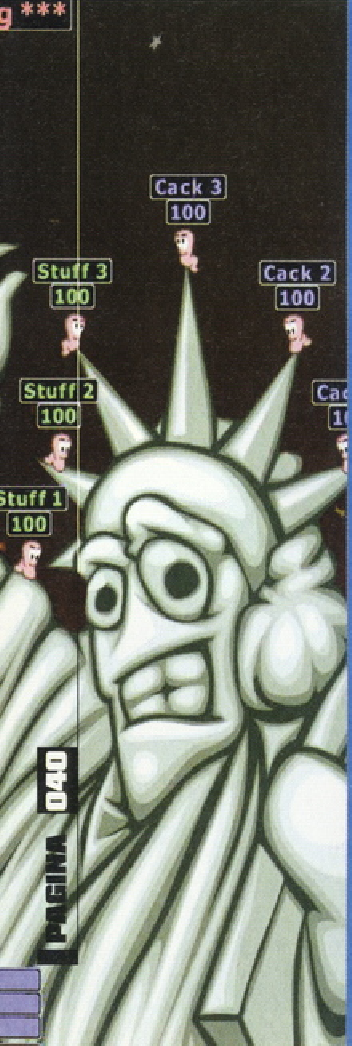
[SOPRA] Nella modalità a 4 giocatori simultanei, si può combattere in tre contro uno solo, se lo si vuole.



[SOPRA] Considerando che ci sono tanti guerrieri sullo schermo e che il gioco è così veloce... si salvi chi può!



CASA PRODUTTRICE:	THQ
GENERE:	Beat-'em-up
GIOCATORI:	1-4
% COMPLETAMENTO:	75%
DATA DI USCITA:	Febbraio '99



LA GUERRA TATTICA NON È UN'ESCLUSIVA DELLE SUPERPOTENZE MONDIALI!

WORMS ARMAGEDDON

Molto tempo fa, i *Worms* firmati Team 17 si sono proposti come il miglior esempio di titolo multigiocatore per la PlayStation. Anche se era un gioco tattico basato sui turni, riusciva a catturare molto in fretta ed era diverso da quasi tutti gli altri.

Dopo un successo così notevole, potete ben immaginare le alte proteste dei giocatori quando venne annunciato che *Worms 2* sfruttava troppi quadri di animazione per poter essere "strizzato" nella PlayStation.

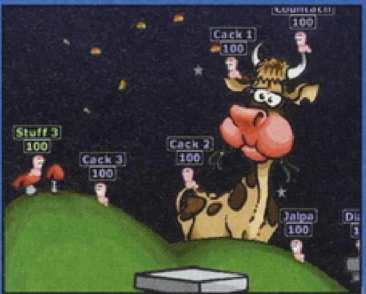
Però, con questo titolo le cose sono cambiate, perché *Worms Armageddon* arriverà sulle nostre PSX nel giro di pochi mesi!

A quanto sembra, sarà anche l'ultimo gioco dedicato ai nostri battaglieri vermetti, comunque è stato farcito di migliorie e armi, come la pecora francese e le testate nucleari sperimentali indiane. Troverete anche una nuova modalità Eutanasia, che vi permetterà di uccidere vecchie signore, più una particolarità: quando l'ultimo membro di una squadra muore, lascerà dietro di sé un atto di donazione per le proprie armi e abilità.

Il pacchetto dovrebbe essere pieno di scenari ben diversi fra loro e sfruttabili nel generatore casuale. Sappiamo che fra i fondali offerti vi è un'officina, una città, un ospedale e un sotterraneo, più altri 15 non precisati, più quelli di addestramento. Una pacchia!



[SOPRA] La lista di migliorie e aggiornamenti è lunga come il vostro braccio. Dunque, *Armageddon* si appresta a dominare le scene!



[SOPRA] Il paesaggio cambia a ogni partita, dunque nessuno può nascondersi in un posto che gli piace particolarmente.



CASA PRODUTTRICE:	Team 17
GENERE:	Strategia
GIOCATORI:	1-4
% COMPLETAMENTO:	35%
DATA DI USCITA:	Aprile '99


Notizie freschissime, recensioni
"strong", i trucchi più aggiornati
e un mare di utili informazioni
LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION
100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION
PREVIEW
Eos
REVIEW
Area 51
Strikepoint
The Hex Missions
OGNI MESE
IN EDICOLA
GF
GRUPPO
FUTURA


Distribuito da
HALIFAX
PLAY

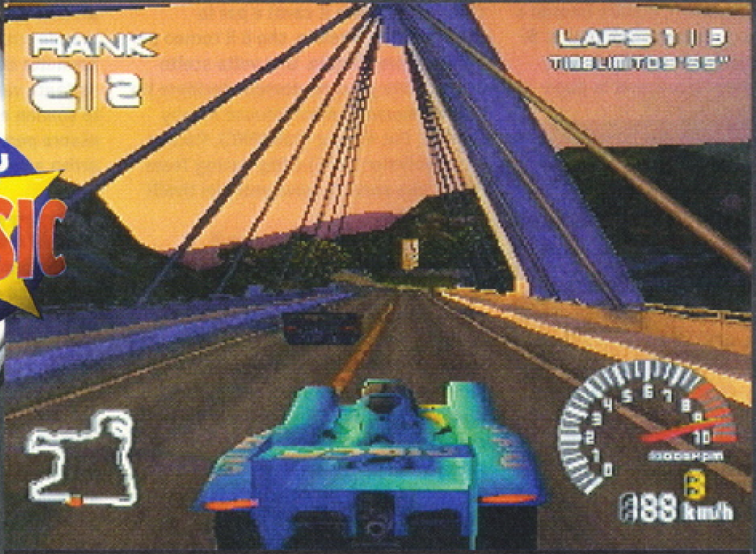

APOCALYPSE™
ACTIVISION®
Activision is a registered trademark and Apocalypse is a trademark of Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

RIDGE RACER TYPE 4





GRAN TURISMO HA RISCOSSO LA SUA BRAVA PARTE DI APPLAUSI, MA I SIGNORI DEGLI ARCADE NON POTEVANO SEMPLICEMENTE STARSENE A GUARDARE E HANNO DECISO DI RIPRENDERSI IL TROFEO...

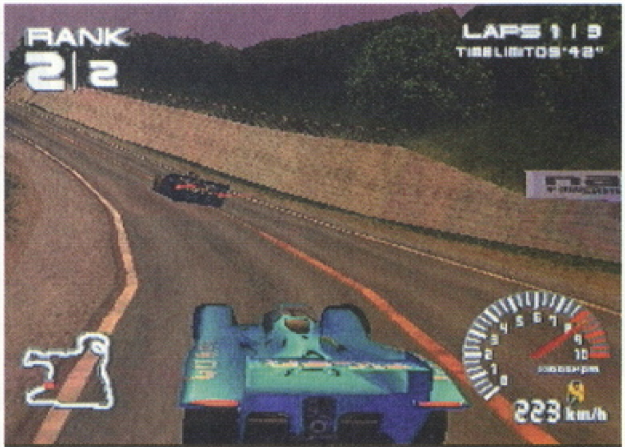


[SOPRA] Le otto piste di gara offerte da R4 hanno un aspetto assai più seducente di quelle di *Gran Turismo*, e sono anche più impegnative. Sono stati usati colori più sottili, come si può ammirare in questa immagine di un ponte sospeso al tramonto.

Sarà forse un'amenità gratuita, ma una volta qualche furbacchiotto aveva sostenuto che l'auto più veloce del mondo è una vettura presa in prestito. Per quanto ci riguarda, dopo due settimane di completa immersione in *Ridge Racer Type 4* e nei suoi più autorevoli concorrenti, possiamo affermare senza ombra di dubbio che l'auto più veloce del mondo porta il marchio Namco.

Qui ci sta bene un po' di storia. La Namco si è da tempo imposta come casa dominatrice nel campo dei giochi di guida; il solo *Ridge Racer*, un titolo zeppo di adrenalina, infiammò letteralmente il mondo arcade e fece vendere un milione di PlayStation. Poi arrivò il fratello *Revolution*, più evoluto e maturo, che permetteva il collegamento (link-mode) a un'altra PlayStation: però questa opzione non venne mai sfruttata perché nessuno aveva idea che ci fosse. Infine, *Rage Racer* fu l'aggiornamento 1997 di questa saga. Grafica totalmente rivista, premi in denaro per le vittorie, potenziamenti dell'auto, trofei: era fantastico allora e lo è anche oggi.

Proprio quando sembrava che il futuro dei giochi di guida per PlayStation sarebbero stati terreno di caccia esclusivo della Namco, i signori della Sony diedero un bello scrollone a questo monopolio con *Gran*



[Sopra] Come avviene in tutti i titoli *Ridge Racer*, le auto sono divise in due gruppi: le "drift" e le "grip", come dire le "scivolose" e le "aderenti", per farvi capire molto chiaramente quali possono essere scaraventate in curva senza che la coda schizzi via e quali no.

PLAY information

Casa produttrice: Namco
Data di uscita: Già disponibile
Genere: Racing

Un Giocatore — Più Giocatori — Memory Card — Dual Analogue



[Sopra] La chiave per vincere a *R4* è sapere quando sorpassare e quando conviene restare dietro in attesa del momento giusto.

Turismo, un simulatore iperveloce e anche iperrealistico di guida che vantava un numero ancora maggiore di auto, tutte più appetibili, e offriva la possibilità di regolarne l'assetto, senza contare il gioco a due con schermo diviso (split-screen). Ma com'è potuta succedere una cosa del genere? La Namco è stata battuta da una casa che prima di allora aveva potuto vantare un solo titolo: *Motor Toon GP2*! Era giunto il momento di fare qualcosa. E quel "qualcosa" si chiama *Ridge Racer Type 4*.

ACCENDETE I MOTORI!

Fra *R4* e *Gran Turismo* esiste una differenza fondamentale: il primo è un gioco di guida purosangue, nato per la velocità, mentre il secondo è un simulatore che sacrifica il ritmo puro e semplice a vantaggio della grafica e del realismo. Ma la nostra PlayStation è abbastanza grande per entrambi? Questa è una cosa che vedremo di scoprire.

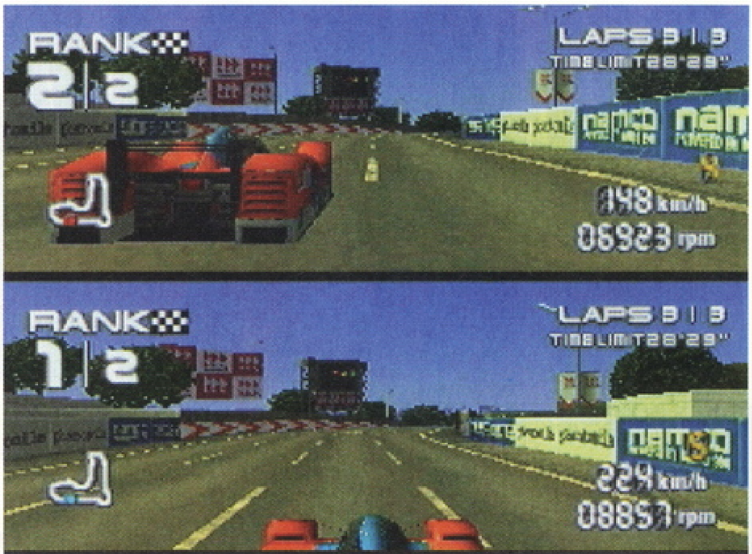
Come avviene in tutti i giochi Namco, *R4* inizia con una superba introduzione in grafica precalcolata che mostra una ragazza delle movenze feline a passeggio per le strade, mentre intorno a lei si svolge una gara automobilistica. Si può dire che questa introduzione, ben rifinita come sempre, presenti la pupa più realistica che ci sia mai capitato di vedere disegnata con questo tipo di grafica: è proprio ciò che ci voleva per preparare i giocatori e dimostra ancora una volta che nessuno sa imporsi come la Namco quanto a spettacolo puro.

Dopo il caricamento, ci troviamo nel familiare territorio *Ridge Racer*. Vi sono opzioni per le prove a cronometro, per il garage, per il testa a testa con due giocatori, per il collegamento di due console (se avete il cavo) e per la modalità Gran Premio, che è il torneo per un giocatore singolo. Una volta scelto come volete giocare, dovrete decidere fra quattro squadre: Micro Mouse Mappy (MMM), Pac Racing Club (PRC), Racing Team Solvalou (RTS) e Dig Racing Team (DRT), che sono l'equivalente dei livelli di difficoltà.

La prossima scelta riguarda il fabbricante dell'auto: Assoluto e Lizard propongono auto di tipo "scivoloso", mentre Terrazi e Age Solo puntano sull'aderente. Se avete già provato *Rage Racer*, tre di questi nomi vi saranno familiari. Dopo aver effettuato tutte le scelte e conosciuto il capo della squadra corse, che vi darà vari consigli, è ora di scendere in gara affrontando un piccolo GP su otto piste, articolato in quattro sezioni.

Ma che cosa rende una pista buona o cattiva? La Namco ovviamente lo sa, perché *R4* porta avanti una grande tradizione di piste disegnate in modo superbo, che metteranno alla prova ogni pezzo dei vostri bolidi, sottoponendoli a forze G veramente colossali. Dunque, dimenticatevi il Nurburgring e provate la Wonderhill: è una vera assassina!

Come avveniva in *Rage Racer*, per ogni squadra e fabbricante dovrete completare un certo numero di tortuose piste prima di potervi lanciare su un classico circuito ovale. Ma a differenza di *Rage Racer*, *R4* dispone di otto piste diverse anziché di una sola, per quanto grande; comunque, la stessa Namco ammette che due di queste piste sono soltanto variazioni. Non importa: tirando le somme e contando che tutte possono essere percorse anche al contrario, si arriva a un totale di 16 piste.



[Sopra] Per descrivere la modalità multigiocatore di R4 si può usare solo una parola: stupefacente. Non solo potrete correre in due approfittando dello split-screen, ma potrete addirittura competere in quattro! E in più potrete sfruttare anche i vostri garage per combattere sfide all'ultimo ottano.



[Sopra] Questo incrocio fra un carro armato e un disco volante è un'auto speciale che potrete sbloccare vincendo una certa prova.



[Sopra] Ogni auto è diversa dalle altre come prestazioni, ma è un peccato che non le si possa modificare in nessun modo.

A TUTTA PISTA

Ciò che rende questi tracciati veramente superiori a quelli di *GT*, *Colin McRae*, *Need for Speed 3* e dello stesso *Rage Racer* è l'idea di profondità che danno e la sensazione che si tratti di strade autentiche, non soltanto di pixel assemblati su una tavoletta grafica. E vi rammentiamo che tutte le otto piste di *R4* sono state pensate per essere giocabili a qualunque velocità, a 190 come a 350 all'ora. Se siete bravi a controllare le scodate, potrete cesellare le vostre traiettorie come artisti e schizzare dappertutto senza fare un graffio alla carrozzeria. In *Gran Turismo*



[Sopra] *Gran Turismo* venne applaudito per i suoi replay incredibilmente realistici e *R4* continua questa tradizione, anche se esteticamente le auto non arrivano al livello di quelle di *GT*.

REALTÀ VERA?

Oggigiorno sicuramente ci sarebbe molto da ridire sul realismo e sul livello tecnologico dei giochi di corsa, e chiunque guida auto vere nel mondo reale potrebbe avere qualche dubbio sulla realtà digitale. Per esempio, Gran Turismo è considerato l'ultima parola in fatto di guida realistica, ma possiamo assicurarvi che non è vero. Vediamo di passare sulle piste di R4 per farvi capire ciò che intendiamo.



CHE COSA SUCCEDE IN R4?
Dopo una perfetta scodata in un tornante, scaraventate dentro la marcia successiva, le ruote mordono l'asfalto e l'auto schizza in cima al gruppo.
MENTRE NEL MONDO REALE...
Si sbaglia completamente a imboccare la curva, si scoda finendo verso l'esterno, si prova una strizza generale, si pigia il freno in tutta fretta, le ruote si bloccano e l'auto finisce per decorare la base di qualche lampione!
CHE COSA SUCCEDE IN R4?
Voi colpite un'altra macchina e la vedete scuotersi un momento, poi vi fa passare.
MENTRE NEL MONDO REALE...
Voi colpite un'altra macchina e passate una buona mezz'ora a imprecare, a compilare moduli con qualcuno più furioso di voi, a cercare numeri e indirizzi, e a beccarvi i rimbrotti della polizia.
CHE COSA SUCCEDE IN R4?
Ogni due corse vi viene data una nuova auto sportiva, più potente e veloce di quella che avevate prima.
MENTRE NEL MONDO REALE...
Per anni e anni restate incatenati alla tinozza rugginosa che avete comperato con i soldi rubati in una cassetta delle elemosine, senza contare che dovrete pagare tali e tante spese di bollo, assicurazione e benzina da dover lavorare giorno e notte, senza poter neppure usare l'auto.

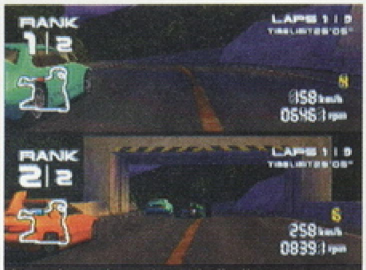


[SOPRA] Prima di ogni gara, la telecamera ruota attorno all'auto e alla pupa di accompagnamento.



[SOPRA] Quando sarete arrivati al terzo e quarto livello, noterete che le auto diventeranno più aggressive, con passaruota imponenti, profili schiacciati e alettoni mostruosi per migliorare la deportanza. Anche il rombo dei motori diventerà molto più enfatico.





[SOPRA] Non c'è proprio traccia di rallentamento giocando a due giocatori con lo split-screen, neppure se sullo schermo ci sono quattro auto insieme.



[SOPRA] Le auto sono una festa per gli occhi: per noi rappresentano un piccolo passo avanti rispetto a Rage Racer e alcune sembrano davvero prese dal mondo reale. Abbiamo apprezzato anche la classe emanata dalle luci dei freni, che si sfumano anziché accendersi e spegnersi di colpo.

non avrete mai l'impressione che le piste siano piatte, ma provate *R4*, magari la pista Heaven'n Hell, dove si piomba in un profondo canyon per poi schizzare in cima a una collina e tuffarsi verso una strettissima curva a destra. Dove sono gli altri giochi che vi daranno questi brividi da ottovolante, eh? Citiamo anche il pulsante rombo del motore 6V a pieni giri, oppure il torturante gemito delle gomme che lottano per mantenere l'aderenza, ai limiti del disastro. Suvvia, fateci davvero vedere un gioco che vi faccia sentire Niki Lauda più di questo.

TURBO

Graficamente, *R4* non è molto meglio di *Rage Racer*: le differenze sono dovute soprattutto a sottili effetti di illuminazione. Per esempio, le luci dei freni vengono sfuocate quando cambiate direzione oppure i fari si accendono quando entrate in una galleria. Purtroppo, non esiste alcun vero fascio luminoso che vi aiuti a vedere nel buio durante la gara: è semplicemente un dettaglio in più da ammirare nei replay.

R4 sfrutta gli stessi schemi cromatici di *Rage Racer*, cosa che aiuta molto a farlo sembrare radicalmente diverso dai primi due titoli, qualificandolo allo stesso tempo come diretto rivale di *Gran Turismo*. Per quanto ci riguarda, come rapporto qualità-prezzo *R4* si presenta graficamente meglio, soprattutto grazie alle ombreggiature e al fatto che molte piste sono strade normali a cui è stato aggiunto un magnifico scenario, mentre *GT* ha un'atmosfera più pistaiola e offre soltanto i soliti pini e striscioni pubblicitari.

Diciamo questo: finalmente la Namco è riuscita a rendere in modo convincente la scivolata su quattro ruote. Questo le è costato uno smacco inflitto dalla Sony, ma ora finalmente abbiamo un titolo *Ridge Racer* in cui è possibile effettuare una scodata controllata senza timore di spiaccicarsi contro il muro, come

"Qui nel nostro ufficio, *R4* è *il* gioco multigiocatore!"

insegnano *Ridge Racer* 1 e 2, oppure senza perdere di colpo tutta la velocità senza nessuna ragione apparente (*Rage Racer*), cosa che trasforma la derapata in una manovra assolutamente inutile.

Giocando a *R4*, invece, basta guidare l'auto in curva, sollevare l'acceleratore per alleggerire la coda e poi affondarlo nuovamente quando è il momento di riprendere a correre. È tutto molto semplice, ed era anche ora che arrivasse! Dunque, ora la derapata perfetta non è più un'esclusiva dei ragazzini veloci come un gatto pieno di adrenalina: anche i comuni mortali potranno controllare senza troppa fatica una buona metà delle 320 auto offerte.

"Eeeeeeh?", direte voi. Sì: è proprio vero, abbiamo scritto tre-due-zero. *R4* comprende un parco macchine piuttosto ingrandito per la gioia di tutti coloro che hanno la camera tappezzata di fotografie di bolidi e non possono vivere senza ammirare almeno una volta al giorno qualche slanciata carrozzeria. In sostanza, se riuscirete "solo" a vincere tutti i gran premi, le prove a cronometro e a scoprire le valanghe di bonus segreti, potrete accedere a qualcosa come 320 auto diverse, dicesi trecentoventi! Se contiamo che esistono quattro squadre e quattro fabbricanti di auto, dopo qualche conto scopriamo che ogni fabbricante ha in catalogo 20 modelli diversi. Accidenti! Ma forse vorrete sapere quante di queste auto sono veramente uniche: la risposta è che i doppioni non mancano e parecchie sembrano molto simili, distinguendosi solo per i colori, senza contare che non hanno un aspetto realistico come quelle di *Gran Turismo*. Ma chi se ne importa quando c'è tanta abbondanza?

Per esempio, se volete qualche primizia, che ne dite di un veicolo per disabili verniciato in un rivoltante color



[SOPRA] Non sembra anche voi l'auto di Batman? Sicuramente qualcuno impazzirà all'idea di mettere le grinfie su questo mostro.

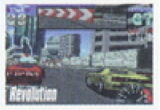
rosa, che dispone di una sola marcia e passa da 0 a 320 in un secondo e mezzo? Oppure di una perfetta replica di *Thrust 2*, che accelera con una tale ferocia da infossarvi le palle degli occhi nel cranio generando un curioso effetto caleidoscopio? O forse preferite alettoni grossi come tavole da surf e colori fosforescenti talmente vistosi da vedersi anche sulla Luna? Se la vostra reazione a queste proposte è stata positiva, avete trovato il gioco che fa per voi.

ANTOLOGIA DI RR

R4 discende da una lunga e orgogliosa linea genetica, mantenendo molte caratteristiche del titolo originale. Eccovi un veloce specchietto di come si è evoluta la serie Ridge Racer.

Nome	Piste	Auto	Multigiocatore
Ridge Racer	3 6 con l'inversione	13	Assente
Revolution	3 6 con l'inversione	15	Collegamento
Rage Racer	4 8 con l'inversione	13	Assente
R4	8 16 con l'inversione	320	Coll. e split-screen











[SOPRA] Come avveniva in *Ridge Racer*, si inizia con vecchi catorci promossi ad auto da corsa e si deve gareggiare per arrivare alle auto che vanno davvero. Insomma, 146 km/h: vi sembra una velocità seria?



[SOPRA] La notte porta i suoi bravi pericoli, non ultimo la visibilità limitata: le luci al neon hanno l'effetto di accecarvi a ogni curva. Comunque, gli spettatori restano a bocca aperta e rivedere queste scene nei replay è grandioso.

JOGGA CHE TI PASSA

In Giappone è appena uscito il nuovo JogCon della Namco, compatibile con R4 al punto che gioco e joypad vengono forniti assieme. Quali sono le differenze fra il JogCon e il Sony Dual Shock? Facile: il JogCon dispone di un volantino al centro, capace di muoversi da solo per generare un vero effetto di forza. Per i giochi di guida è perfetto, soprattutto se si considera che R4 non lavora con il Dual Analogue della Sony. Al momento di andare in stampa, però, non sappiamo dirvi nulla di un'eventuale arrivo nel nostro paese.



BE', PERÒ...

Purtroppo, dopo qualche tempo arriva anche un certo disappunto e vi chiederete come hanno potuto tradire così la memoria di *Ridge Racer*. Una delle cose peggiori è che anziché vincere soldi quando terminate con successo una gara, permettendovi di potenziare come più vi piace la vostra vettura, riceverete automaticamente nuove auto in certi punti del gioco. Insomma, non c'è alcuno spazio per il miglioramento delle vetture: vengono cambiate e basta. Questo è un vero peccato, perché buona parte del divertimento di *Ridge Racer* era dovuto proprio al fatto che si poteva affinare un po' alla volta l'auto, aggiungendo alettoni e potenziando il motore.

Questo coinvolgimento del giocatore poneva naturalmente l'enfasi sulla decorazione delle auto: non è che in *R4* non sia possibile modificare la livrea o cambiare il colore, ma ci sono così tante auto a disposizione che la cosa non ha più lo stesso senso. Infatti, perché perdere tempo ad abbellire la vostra fedele Renault 5 turbo quando potrete avere in poco tempo una Fastabastard 5000?



[SOPRA] Se arrivate troppo veloci in certe sezioni della pista, preparatevi al decollo! E prima, almeno, puntatevi nella direzione giusta.

E sono misteriosamente spariti altri dettagli che in *Ridge Racer* aiutavano a differenziare le vetture: il rombo dei motori è spesso un monotono ronzio, almeno fino a quando non si arriva alle auto più avanzate, senza contare che i contagiri personalizzati si sono persi per strada e bisogna accontentarsi di uno scialbo quadrante monotipo, cambiato ben poco dai tempi di *Ridge Racer*.

Anche la modalità Gran Premio è un po' fasulla. Nei primi comunicati stampa, la Namco aveva detto che "avrebbe reso possibile sperimentare la vita di un vero pilota", ma a noi non sembra davvero.

> **"Il gioco più veloce del mondo è un gioco Namco..."**

Per esempio, se volete fare incetta di auto nuove dovrete iniziare le nuove stagioni da zero. Si può quasi dire che il gioco continua a ripetere variazioni isolate dello stesso scenario.

Sarebbe stato molto meglio disporre di una reale carriera, articolata in varie stagioni per consentire ai giocatori di costruire se stessi come piloti e di passare da una squadra all'altra con l'apparire di nuove auto. Così com'è, la modalità GP di *R4* è abbastanza ripetitiva e insoddisfacente, senza alcuna reale idea di progresso. È un peccato quando il resto del gioco è così rifinito.

MA PER FORTUNA...

Se volete rivalutare *R4* dopo questa batosta, date un'occhiata alla sua modalità multigiocatore, che avrebbe dovuto essere presenta già in *Rage Racer*. La cosa davvero gradita è che, oltre a poter giocare in due in split-



[SOPRA] A differenza di tutti i titoli *Ridge Racer* precedenti, in cui le auto avevano sempre quattro ruote, *R4* vi offre addirittura alcuni veicoli a tre ruote. Non c'è che dire: originale!



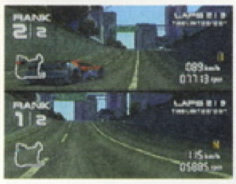
[SOPRA] Quando tutte le auto di *R4* entrano nel buio delle gallerie, le luci si accendono da sole, ma purtroppo non c'è nessuna differenza nel gioco perché i fari non proiettano effettivamente alcun fascio luminoso.



[SOPRA] Questa immagine mostra bene l'effetto di sfocatura delle luci di coda, che aumenta il senso di urgenza della gara. Le luci vi aiuteranno anche a valutare molto meglio le distanze.



[SOPRA] Per fortuna, la Namco ha perfezionato il sistema di guida di RR, rendendo possibili le derapate di potenza controllate. Ora le tecniche di alta guida sono finalmente aperte anche ai comuni mortali, non solo ai ragazzini giapponesi con riflessi da robot.





[SOPRA] Le piste di *R4* sono le migliori che abbiamo mai visto.



[SOPRA] Fra le apprezzate migliorie alla modalità multigiocatore citiamo la possibilità di vedersi sbarrare la strada da due auto controllate dalla console e la possibilità di scegliere il numero di giri, a seconda che preferiate le gare lampo o le maratone.

DITELO AL BOSS

In R4 potrete competere per una squadra scelta fra altre quattro: una volta terminata la modalità Gran Premio dovrete ripartire da capo e passare a un'altra squadra se volete vedere tutte le numerose auto nascoste. Le foto qui sotto rappresentano i boss delle quattro squadre: vi daranno vari consigli e vi terranno informati sull'andamento delle cose. A seconda dei vostri piazzamenti e dei successi mietuti, vi verranno assegnate auto diverse.



screen, ci si può sfidare anche a quattro con cavo di collegamento. Grande!

Se disponete di due televisori, due PlayStation, un cavo, quattro pad e tre amici, potrete godervi una delle più eccitanti sfide motoristiche dai tempi di *Mario Kart 64*!

E il rallentamento? Non esiste. Gli abili programmatori della Namco sono riusciti a spremere dalla PlayStation e dal programma un'azione veramente fluida, perfino con le auto più veloci e potenti a disposizione. È stata sacrificata la possibilità di vedere da fuori la vostra auto e il tradizionale contagiri è diventato un indicatore digitale, ma sono rimasti gli effetti delle luci di coda. Non è per niente poco se si conta che a volte lo schermo contiene quattro auto impegnate a schizzare dappertutto mentre la PlayStation mitraglia sul video 30 quadri al secondo senza perdere un grammo di dettaglio.

Ma possiamo dire qualcos'altro: il gioco vi permette di inserire quattro diverse memory card contenenti quattro diverse collezioni di auto, facendole correre tutte una contro l'altra.

Potrete anche trascorrere ore a decorare e dipingere i vostri bolidi e a dimostrare quanto valete battendo i vostri amici.

Questo è divertimento PlayStation allo stato puro, tanto che nel nostro ufficio *R4* è IL gioco multigiocatore.

PERFEZIONE

La vera briscola di *R4* entra in gioco quando aprite la scatola e ci trovate dentro due luccicanti CD.

Uno contiene il gioco vero e proprio, mentre l'altro ospita (sarà vero?) una versione ad alta risoluzione di *Ridge Racer*, che viaggia a 60 quadri al secondo ed è identica all'arcade originale.

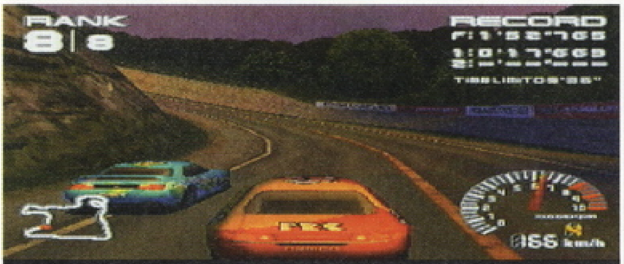
Insomma, come convenienza qui siamo a livelli inauditi: vi si regala un gioco che è addirittura meglio di quello che al momento sta riscuotendo gloria e onori.

Ma torniamo un momento alla domanda originale: *R4* è meglio di *Gran Turismo* o no? È un vero grande gioco da PlayStation, non importa se in versione ufficiale o importata? La risposta, abbastanza ovviamente, è sì, comunque va fatto notare che i due giochi offrono stili di guida diversi. *GT* è più lento ma riesce a tenere sul video più auto contemporaneamente, offre veicoli veramente realistici e permette anche di personalizzarli come si vuole.

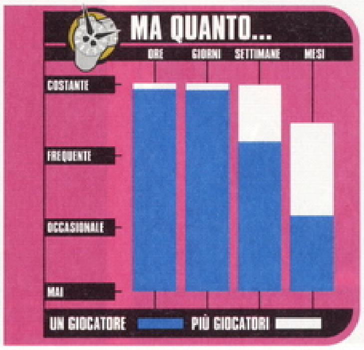
R4 invece prevede otto avversari che si trovano abbastanza sparpagliati, al punto che raramente ne vedrete più di due; in compenso è molto più veloce e vanta due superbe modalità multigiocatore, mentre *GT* se la cava a malapena con una sola.

È vero che per certi aspetti *R4* è inferiore a *Rage Racer* e che a lungo termine ci si stufa a giocare da soli perché non è prevista una vera carriera. Però (e questo "però" conta molto) vi offre in cambio la miglior modalità multigiocatore di qualunque gioco di guida per PlayStation.

E se i distributori faranno le cose come si deve, ci potremo cuccare anche il CD omaggio di *Ridge Racer* ad alta risoluzione. Insomma, che cosa volete, anche un pacco di biglietti della lotteria omaggio?



[SOPRA] La modalità Gran Premio vi chiede di giurare fedeltà a una delle quattro squadre per poi iniziare un torneo articolato in otto gare. In certi punti del gioco riceverete nuove auto per gareggiare, ma peccato non poterle personalizzare.



PLAY

GRAFICA	●●●●●●●●●○
SONORO	●●●●●●●○○○
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●●
BONUS	●●●●●●●●●●

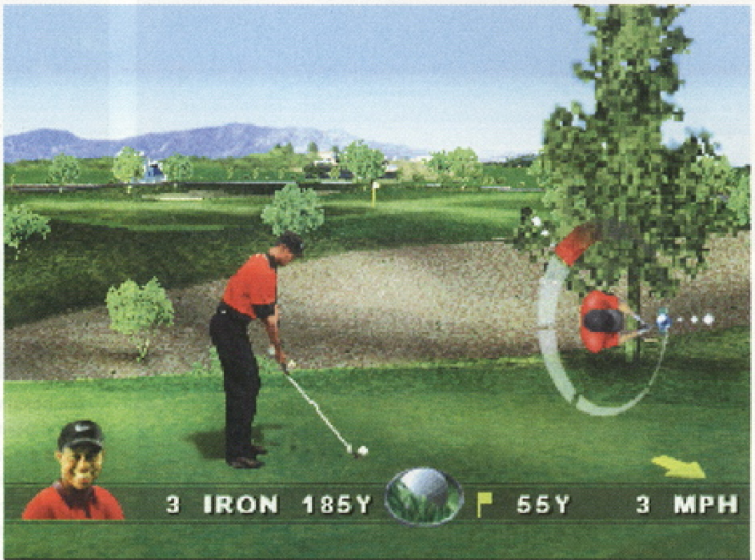
91%

Superlativo, ma da soli alla lunga ci si annoia

Alternative:
Gran Turismo **97%**
Rage Racer **94%**

TIGER WOODS '99

A SUON DI DOLLARONI LA ELECTRONIC ARTS È RIUSCITA A CONVINCERE TIGER WOODS A PATROCINARE CON LA PROPRIA IMMAGINE UNA NUOVA SIMULAZIONE DI GOLF. BUON PER TIGER, MA A NOI CHE NE VIENE?

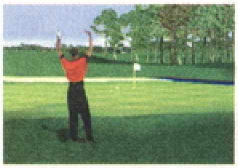


[SOPRA] Non riuscite a infilare una buca? Perché allora non fate un salto a Sawgrass per fare un po' di pratica? O preferite forse darvi una ripassata sull'area del colpo di partenza? No? Beh, allora andate a casa e restateci!

PLAY information

Casa produttrice: Electronic Arts
Data di uscita: Già disponibile
Genere: Sportivo

UN GIOCATORE · PIÙ GIOCATORI · MEMORY CARD · DUAL ANALOGUE



Tiger... oh, Tiger... perché il tuo gioco è così deludente? Per ammazzare il tempo fra un incarico e l'altro, gli esponenti più stagionati della redazione di Play hanno fatto un paio di tiri presso svariati *green* virtuali, ma persino il cultore più sfegatato di simulazioni golfistiche avrebbe difficoltà ad apprezzare Tiger Woods '99.

Superato lo sconforto provato nel vedere il proprio *PGA Tour '98* massacrato dai critici delle riviste specializzate, la EA ha fatto ciò che spesso riesce a fare molto bene: ha requisito il golfista più "in" del momento, ne ha digitalizzato i gesti più frequenti, ha schiaffato il suo volto sorridente sulla confezione e ha trascurato ciò che conta di più. A parte una convincente digitalizzazione del sunnominato *wonder boy* americano, infatti, Tiger Woods '99 è superiore solo di poco all'ormai antiquato PGA '96. La grafica è tra le più brutte che si siano viste in una simulazione di golf e comincia a traballare orribilmente non appena si effettua il primo tiro.

> **"È triste che un'azienda famosa possa realizzare giochi come questo..."**



[SOPRA] Per gustare appieno il realismo di questa simulazione occorre usare il controller analogico.

UNA BELLA MAZZATA

Questo, comunque, non è assolutamente l'aspetto peggiore del gioco. All'atterraggio, infatti, la pallina effettua una brusca quanto anomala deviazione e scivola sul terreno in modo alquanto strano. Anziché vederla spostarsi lungo la pista erbosa, sembra che la pallina stia ferma al centro dello schermo mentre lo scenario, peraltro blocchettoso, scorre sotto di essa. Ancora più buffa, però, è la vegetazione: alberi e cespugli sembrano sagome di cartoncino ritagliate sbrigativamente, roba che di solito si vede solo in *South Park*.

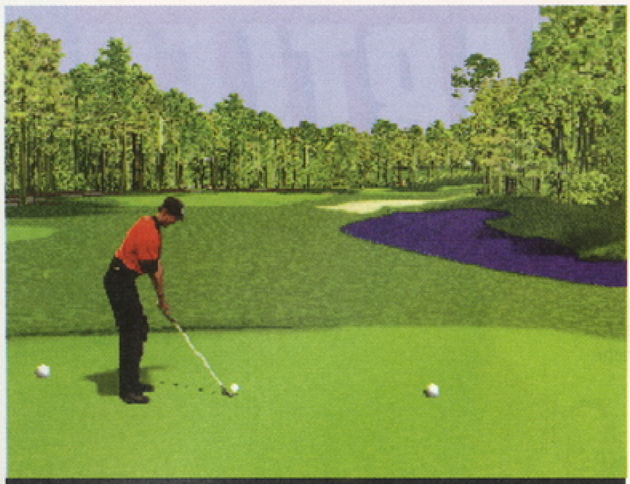
A dare il colpo di grazia è la scenetta in cui il nostro Tiger, avendo fatto un tiro sbagliato, getta la mazza al suolo con una smorfia di disgusto. Animate "con grande cura" (secondo quanto affermato dalla EA) con l'ausilio della tecnica del *motion capture*, queste immagini



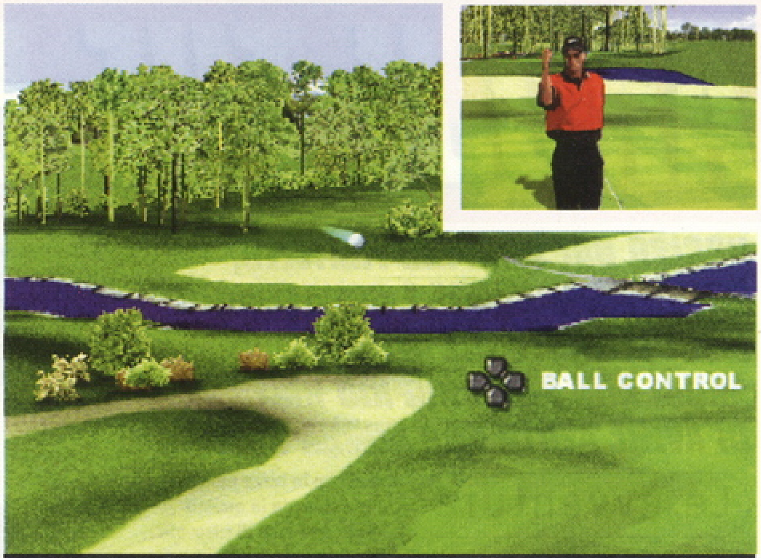
[SOPRA] In *Tiger Woods '99* le schermate introduttive sono di una sobrietà sorprendente. Dal menu delle opzioni bastano poche cliccate per venire al sodo.



[SOPRA] Per quanto ci riguarda si gioca meglio col buon vecchio "tirometro". Premete una volta per metterlo in funzione, un'altra volta sul tracciatore e un'ultima volta presso il punto di partenza.



[Sopra] Tiger è stato digitalizzato piuttosto bene, ma parla troppo e finisce per dare fastidio. I tiri più potenti e precisi vengono accompagnati da una scarica di elettricità statica e da un sibilo.



[Sopra] Dopo il lancio, c'è la possibilità di dare un effetto alla pallina premendo la croce direzionale.
[Nel riquadro] Tiger è reso in tutto il suo machismo. Okay, Tiger, abbiamo capito che cosa vuoi dire col quel gesto...

LE ALTRE TIGRI

Il signor Woods non è l'unica "tigre" famosa. Guardate questi felini: quando il golfista americano appenderà la mazza al chiodo, saranno ancora in circolazione.



Senza di lui il celebre duo Calvin & Hobbes non esisterebbe. Questo gattone esiste solamente nell'immaginazione di un ragazzino



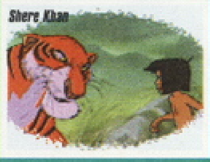
Qualche poveraccio deve vestirsi in questo modo per divertire qualche insopportabile marmocchio.



Il miglior amico di Winnie Pooh, anche se è sempre a causa sua che l'orsetto in questione finisce nei guai.



Ovvero la mascotte dei Frosties, i cereali glassati della Kellogg's.



Concludiamo questa breve carrellata con la nemesi del piccolo Mowgli nel film d'animazione Il libro della giungla, un classico della Disney.



[Sopra] Tra le opzioni disponibili c'è quella che permette di familiarizzare buca per buca con ognuno dei cinque percorsi previsti.

stonano più di un bianco ad Harlem quando vengono sovrapposte ai fondali pixellati.

Qualcosa di buono, in realtà, c'è (come, ad esempio, il fatto che il vento e la velocità di rotazione della pallina incidono sull'andamento del gioco) ma l'insieme è così mediocre da rendere queste interessanti novità del tutto irrilevanti. Soltanto l'apparizione di una dozzina di infermiere svedesi mezze nude potrebbe allontanare il senso di noia e di tristezza trasmesso da *Tiger Woods '99*, ma dato che il gioco non ci permette di assistere a una cosa del genere non si può fare altro che passare alle modalità di gioco proposte. In tutto sono dieci, ma le più interessanti sono quattro: *Foursomes* (due contro due), *Tour Play* (una stagione completa), *Shoot-out* (quattro giocatori in fila per giocare tre buche) e *Skins* (una gara buca per buca che ha come premio in palio una sostanziosa somma in denaro).

L'assortimento è tale da soddisfare qualsiasi esigenza possa avere l'appassionato, ma che importanza possono avere queste opzioni quando il resto del gioco procede con la stessa grazia e velocità di un gorilla zoppo? La EA non si è neanche degnata di coprire queste falle con una bella presentazione, a meno che non si voglia prendere come esempio la serie di immagini che vedono dei sosia di Chomdly Warner agitare le loro mazze da golf come farebbe Benny Hill in una delle sue comiche.



[Sopra] In qualsiasi fase del torneo è possibile osservare i propri progressi con il tabellone segnapunti.

LA TIGRE DI CARTA

Scherzi a parte, il gioco non ingrana perché cerca di creare un nuovo mercato di nicchia, composto da giocatori di giovane età che apprezzino una colonna sonora rockeggiante (che comprende un'imitazione di *Block Rockin' Beats*, un pezzo da hit parade dei Chemical Brothers), scene animate di trionfo (per lo più salti e pugni serrati) e un gioco svelto.

I giocatori possono scegliere di usare il controller Dual Analogue, ma a noi è parso infinitamente più comodo ed efficace il classico sistema della duplice pressione del tasto che controlla il "tirometro". Anche così, però, tutto sembra troppo facile e poco stimolante, nonostante il gioco ci permetta di ammirare cinque località di eccezionale bellezza come Sawgrass, Summerlin, Las Colinas, Southwind e Scottsdale.

Tiger Woods '99 non è destinato ai golfisti più esperti che amano immergersi in un oceano di opzioni. Nossignori, è una macchina per fare soldi nel minor tempo possibile e per di più malriuscita.

Forse la PlayStation non è tagliata per giochi di golf e simili, anche se la Gremlin potrebbe avere qualcosa da dire in proposito.

È davvero triste che un'azienda così prestigiosa come la Electronic Arts possa realizzare giochi come questo.



[Sopra] Tiger offre anche qualche consiglio pratico. Beh, con tutti i soldi che gli hanno dato era il minimo che potesse fare...



PLAY

GRAFICA	●●●●●○○○○○
SONORO	●●●●●●○○○○
GIOCABILITÀ	●●●●●○○○○○
LONGEVITÀ	●●●●●●○○○○
OSTACOLI	●●●●●○○○○○

50%

Il peggior golf virtuale che la EA abbia mai realizzato

Alternative:
PGA Tour '98 63%
Actua Golf 3 76%

AKUJI THE HEARTLESS



UCCISO DAL PROPRIO FRATELLO, PRIVATO DEL CUORE E CONDANNATO PER L'ETERNITÀ ALL'AVERNO. AKUJI NON PUÒ PROPRIO DIRE DI AVERE AVUTO UNA BUONA GIORNATA.

Le avventure dinamiche in terza persona stanno vivendo in questo periodo una fase di ritrovata popolarità, se non altro sotto forma di sequel: citiamo solo *Crash Bandicoot 3* e *Tomb Raider 3*. Per *Akuji the Heartless*, che non è affatto un sequel, la Crystal Dynamics ha utilizzato quella che pare un'estensione del motore dell'imminente avventura a tema vampiresco *Soul Reaver*, con un pizzico di ciò che si è visto in *Gex 3D*, ma orientato in maniera evidente all'horror. Benché lontano dalle ambizioni dell'oscuro cugino, la trama darebbe

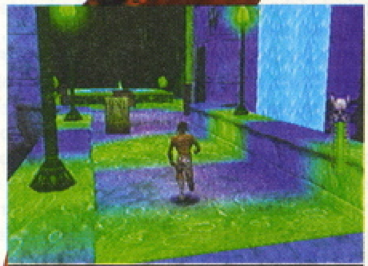
PLAY information

Casa produttrice: Eidos
Data di uscita: 16 Febbraio '99
Genere: Avventura

Un Giocatore · Memory Card · Dual Analogue



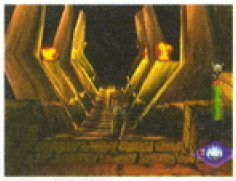
[Sopra] In stile Indiana Jones, Akuji deve attraversare sezioni infestate di lame rotanti.



[Sopra] Tutte le sezioni sono immerse in splendide luci real-time. Davvero notevole.



"Orientato in maniera evidente all'horror..."





[Sopra] Gli incantesimi che si trovano nei primi livelli sono piuttosto debolucci, ma quelli che si possono rimediare nel secondo mondo fanno tremare la terra!



[Sopra] La telecamera ruota attorno ad Akuji e cerca di dimostrare le proprie doti di gran regista. E qui iniziano i primi problemi, in quanto ci costringe a continue correzioni e aggiustamenti.



[Sopra] Mummie solitarie si aggirano in cerca di qualcuno che le seppellisca.

comunque i brividi anche a Casper e la natura semplice del platform risulta talvolta molto interessante e incredibilmente coinvolgente.

REDENZIONE

La trama del gioco non è del tipo che un nonno possa raccontare ai propri ingenui nipotini per farli addormentare. Il povero vecchio Akuji, che è rimasto coinvolto in un sacrificio piuttosto sanguinoso (unicamente per potenziare le proprie risorse spirituali, ovviamente) è stato relegato nell'Ade dal crudele fratello, che gli ha strappato il cuore e gli ha impedito di sposare la povera fidanzata. Il risultato di questa brutta storia è un platform 3D dove impegnerete i panni di una specie di mercenario non-morto, esplorerete i paraggi degli spiriti dei vostri antenati e userete il loro potere per infrangere le barriere che vi impediscono di raggiungere il cancello dello spirito e una meritata pace eterna. Il primo aspetto che colpisce particolarmente, sono gli ambienti incredibilmente ricchi di texture. Ciascun livello è caratterizzato da un'atmosfera unica e immerso in un mare di effetti di luce in tempo reale. Al punto che, dopo aver eliminato tutti i nemici di una zona, ci siamo scoperti a studiare le strutture architettoniche anziché proseguire affannosamente nel gioco alla ricerca di novità. Una grande distanza divide tutto ciò dai panorami mozzafiato che ci attendono in Soul Reaver, ma entrambi i giochi ritraggono, seppur in modo diverso, il medesimo mondo, fatto di magia nera, mostri spaventosi e sangue sparso a terra. Benché le capacità fisiche di Akuji siano di tutto rispetto (può correre, saltare, strisciare, aggrapparsi a corde, nuotare con la grazia di una gazzella) la telecamera ha una spiacevole tendenza a impazzire a intervalli regolari. Per riportarla alla posizione



[Sopra] Ahhh, una bella giornata spesa immersi fino alle ginocchia in una poltiglia di dita mozze e organi spappolati. L'attenzione per il dettaglio, tanto a livello grafico quanto sonoro, è notevolissima. [Nel riquadro] Uno dei tanti teletrasporti che avvicinano il giocatore al fatidico Cancello dell'Anima.



[Sopra] Un Emù gigante si aggira distribuendo dolori. Non sono molti, ma sono davvero belli.



[Sopra] Ecco a voi il grande Akuji: corre, striscia, si appende ai bordi e anche di più!!!



[Sopra] Se raccogliete un centinaio di questi power-up riceverete una vita extra. Fate lo stesso con le bamboline voodoo per estendere la barra dell'energia. [Nel riquadro] A volte è necessario inginocchiarsi, anche al costo di sporcare ginocchia e gomiti.



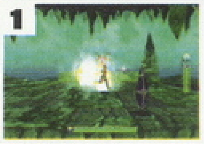
[SOPRA] Idoli disgustosi e riferimenti alla magia Voodoo abbondano nel gioco. Non si sa mai quali orrori ci possano attendere dietro l'angolo...



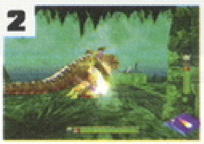
[SOPRA] Distruggete gli scrigni per ottenere bonus. In genere troverete bambole voodoo, energia oppure munizioni per gli incantesimi. [NEL RIQUADRO] Questo grosso demone volante spara incantesimi a puntamento automatico che devono essere sapientemente evitati.

SPACCALO!

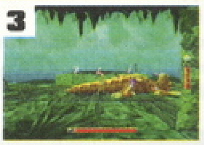
Il boss del primo mondo è una lucertola gigante. Ecco qualche dritta.



Comincerà sparandovi una raffica di fireball. Correte a sinistra o a destra per evitarle.



Dopo un po' salterà verso di voi: è il momento di raccogliere gli incantesimi lì accanto...

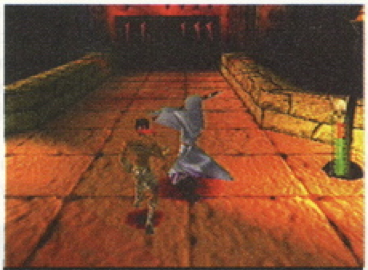


...e continuare a scaricare colpi sulla sua pellaccia squamosa!

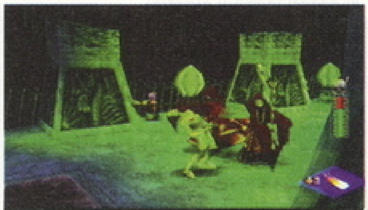
ottimale, ci si ritrova a compiere manovre senza senso. C'è un punto di vista in prima persona che è molto utile per riuscire a ricondurre la telecamera al buon senso, ma la sua funzione principale doveva permettere al giocatore di sparare con precisione uno dei circa undici incantesimi presenti e di colpire pulsanti fuori portata, non compensare le mancanze della telecamera intelligente. Una pecca davvero banale.

SOUL MAN

Altra pecca consiste nella facilità con cui siamo riusciti a terminare più di metà del gioco in un pomeriggio. Una volta raggiunto il secondo Vestibolo, dove ci attendono altri quattro o cinque livelli, l'impegno necessario per proseguire si fa maggiore: i nemici diventano più duri e lanciano incantesimi più potenti. Ma il problema risiede nel fatto che sono davvero in pochi a tentare di ostacolare il nostro passaggio.



[SOPRA] Questi fantasmi grigi scompaiono quando li colpite, ma solo per riapparire proprio dietro di voi.



[SOPRA] Gli effetti di luce sono davvero molto belli. Potessimo dire lo stesso della telecamera...



[SOPRA] Uno degli enigmi più belli del gioco è usare gli specchi per localizzare piattaforme invisibili.

Sì, ci sono eccellenti puzzle da risolvere, ad esempio utilizzare degli specchi per scoprire la posizione di piattaforme invisibili, ma le varie locazioni avrebbero beneficiato grandemente di una maggiore consistenza della presenza nemica. Ciò che riesce meglio ad *Akuji the Heartless* è di proporre una cospicua serie di puzzle, la soluzione dei quali ricompensa ogni volta il giocatore con una scena FMV d'intermezzo.

Come conseguenza della natura prettamente platform del gioco, gli enigmi non sono particolarmente difficili: premere il tal pulsante per aprire una nuova sezione del livello, raccogliere le sacre chiavi di "Loa" e così via, ma controbilanciano, comunque, la mancanza di nemici tenendo viva l'attenzione del giocatore. Non è facile intuire che cosa volesse ottenere la Crystal Dynamics con questo *Akuji*: da un lato sembra un platform, ma la maggior parte del tempo si spende ad esplorare i confini dell'Ade. *Akuji*, a breve termine, riuscirà probabilmente a catturarvi, ma non aspettatevi di continuare a giocarci a lungo.

"Ci sono eccellenti puzzle da risolvere..."



[SOPRA] Questa piattaforma sospesa garantisce l'accesso a quattro diverse parti del livello. Molti dei puzzle sono intriganti, ma facili da risolvere. In genere basta esplorare prima i dintorni.



PLAY

GRAFICA	●●●●●●●○○○
SONORO	●●●●●●●●○○
GIOCABILITÀ	●●●●●●●○○○
LONGEVITÀ	●●●●●●●○○○
CUORE	●●●●●●○○○○

78%

Vi piacerà, ma non per molto.

Alternative:
Crash 3: Warped 91%
Tomb Raider III 93%

SENSIBLE SOCCER

EUROPEAN CLUB EDITION

SENSIBLE SOCCER È STATO TRASCINATO A FORZA SU PLAYSTATION E IL RISULTATO NON È STATO CERTO UN BUON LAVORO.

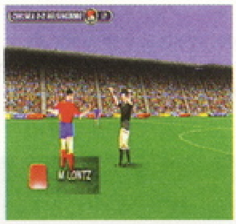
"Aspetti un minuto... no, mi ascolti. Deve esserci stato un terribile errore. Noi avevamo ordinato una bistecca di lombo alla Sensible Soccer, servita con un'insalatina di campo da gioco. Questo non va proprio. Andiamocene cara... "

Oh mio Dio, oh mio Dio, povero me. Cos'è successo al più grande gioco di calcio di tutti i tempi? Quasi un milione di ore sul mio Amiga e alcune migliaia sul mio PC, i bei momenti di gioia spensierata sui campetti di calcio virtuale... Cavoli, molti di noi hanno passato metà della loro vita a giocare con Sensible Soccer, in una qualunque delle sue versioni. Allora perché quella per PlayStation è terribilmente sventurata? Okay, la grafica (hanno sempre lavorato sulla loro forma minuscola negli ultimi sei o sette anni) è imperdonabilmente scattosa e per niente eclatante per la nuova era delle console. Perché? Perché? E poi il commento (completamente in italiano), ma abbastanza povero è talmente orrendo che verrebbe voglia di eliminare definitivamente la manopola del volume.

PLAY information

Casa produttrice: GT Interactive
Data di uscita: Già disponibile
Genere: Calcio
Note: Completamente in italiano

Un Giocatore — Multiple Players — Memory Card



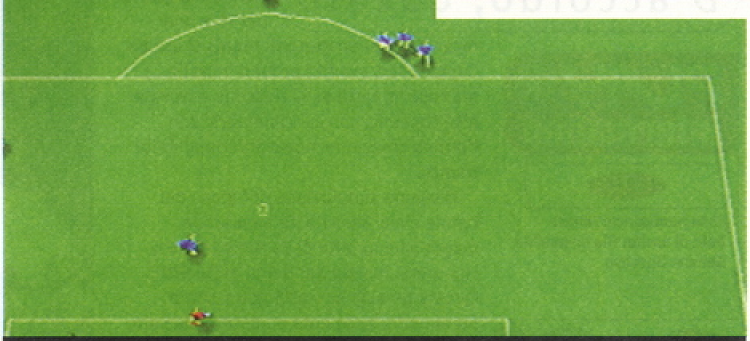
SARÀ VERO?

La giocabilità è rimasta quasi del tutto inalterata, si può sempre entrare in scivolata in tackle per anticipare il giocatore avversario che si dirige verso la nostra porta, è rimasto anche il sistema di passaggio e tiro che non era male. Il problema è che non c'è divertimento correre in un campetto facendo tutte quelle semplici mosse, in quanto i giocatori sono animati in maniera oscena e lo scrolling è indecente. Persino il semplice compito della selezione delle squadre nella modalità a due giocatori è diventato complicato e confuso, mentre l'interfaccia grafica è persino più deludente.

> "Sensi Soccer, amaramente deludente..."

Ogni opzione, dalla selezione delle squadre alla strategia, è praticamente rimasta uguale. Purtroppo, questa non è la cosa che importa di più, quando tutti gli elementi fondamentali della giocabilità sono andati completamente a pallino. La triste realtà, e fa molto male dirlo, è che Sensible Soccer, nella sua forma attuale, sarebbe stato meglio sotto un metro e mezzo di terra. Ha resistito per anni alle varie pressioni, ma pensiamo che ormai sia tempo di una svolta decisiva.

Possiamo solo sperare che Mr Hare possa un giorno convertire il suo capolavoro 2D in un altrettanto magnifico gioco 3D. Questa è una prospettiva alquanto allettante, ma solo se riuscisse a mantenere quel senso di appagamento che era insito in quel gioco di calcio a scorrimento verticale con grafica degna del suo nome. Per ora è amaramente deludente.





[SOPRA] Sono presenti tre angolazioni di visualizzazione: Classica (dall'alto), Sensi (da un po' più in alto che è la migliore) e side-line (laterale, da dimenticare). [NEL RIQUADRO] Le opzioni sono come si può bene immaginare molto complete, ma in fondo non lo sono in tutti i giochi di calcio?



[SOPRA] I replay sono tremendi e incredibilmente scattosi. Cos'è successo al più grande dei giochi di calcio di tutti i tempi? Non c'è nessuna buona ragione per una realizzazione così penosa.



PLAY

GRAFICA	3/10
SONORO	5/10
GIOCABILITÀ	5/10
LONGEVITÀ	7/10
GOL	5/10

52%

I giorni di gloria sono ormai lontani!

Alternative:
Michael Owen's WLS '99 93%
FIFA '99 91%

SMASH COURT 2

NAMCO SERVE UN ALTRO BEL PEZZO DI TENNIS... COSA POSSIAMO DIRE? UN NUOVO COLPO VINCENTE!

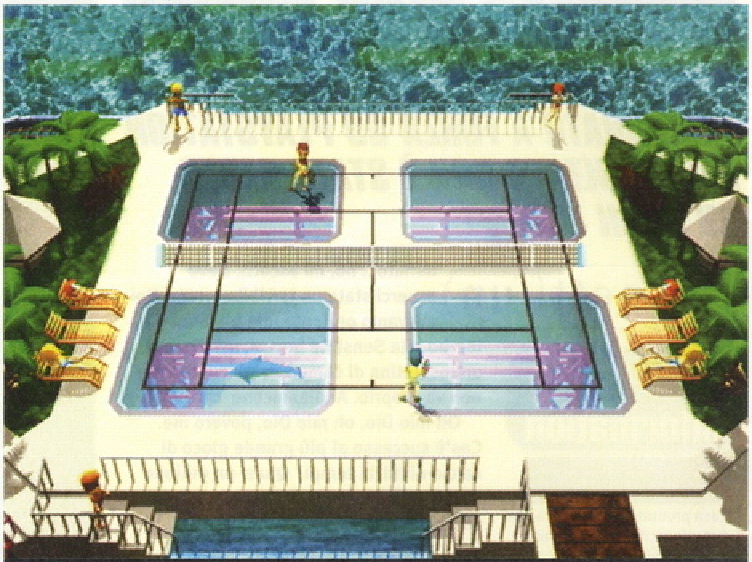
D'accordo, questo non è proprio il periodo migliore per fare una recensione di un gioco di tennis (l'ultima Coppa Davis svanita proprio in Italia...), ma cosa importa se si riescono a trovare altri tre amici con cui cimentarsi con l'ultima creazione super-deformed della Namco.

Nessuna simulazione del gioco del tennis è mai riuscito ad emulare le magnifiche qualità della serie Namco, che ormai resiste dai tempi dello SNES. Questa tenacia in realtà non è citata puramente come nota di merito, ma solo perché vale la pena ricordare il valore che avevano quei giochi fin dall'inizio.

PLAY information

Casa produttrice: Namco
Data di uscita: Gia disponibile
Genere: Sportivo

Un Giocatore | Più Giocatori | Memory Card | Dual Analogue | Multi-Tap

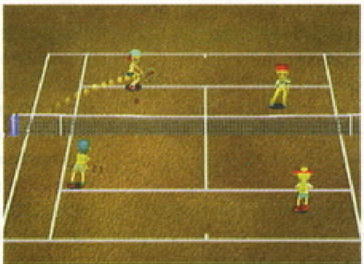


[Sopra] Come di consueto, i campi su cui giocare in *Smash Court 2* variano dai moderatamente normali a quelli completamente folli. Questo particolare campo, che ha attirato la nostra attenzione, è una nave da crociera completa di delfini e gente che prende il sole!

TOP SPIN

Come la Hudson con i giochi Bomberman, la Namco ha tentato, invano, di incorporare un interessante diversivo nella modalità a un giocatore con l'opzione 'Tennis Roulette'. Questa è essenzialmente un tennis RPG (definizione che suona piuttosto strana però...), in pratica si tratta di aggirarsi in ogni angolo delle strade della città alla ricerca di sfidanti per sconfiggerli in veloci match all'ultimo sangue al fine di ottenere soldi e punti HP.

Purtroppo, la versione giapponese presenta molti testi in lingua originale, che vanno letti e compresi perché il gioco risulti accattivante e, quindi, perde immediatamente di interesse, anche dopo i primi progressi.

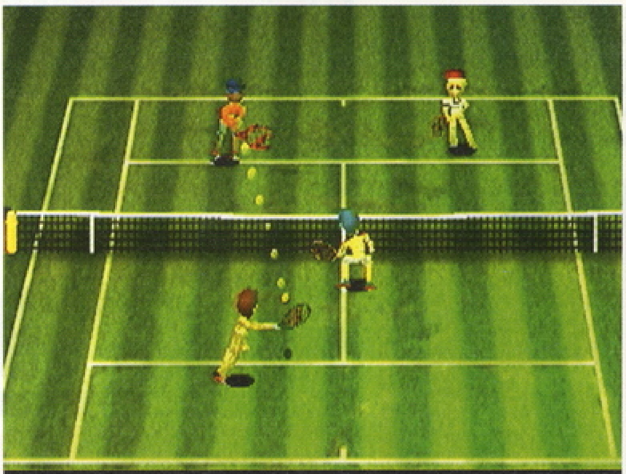


[Sopra] Se vi portate sotto il colpo del vostro avversario, è possibile rispondere con uno smash.

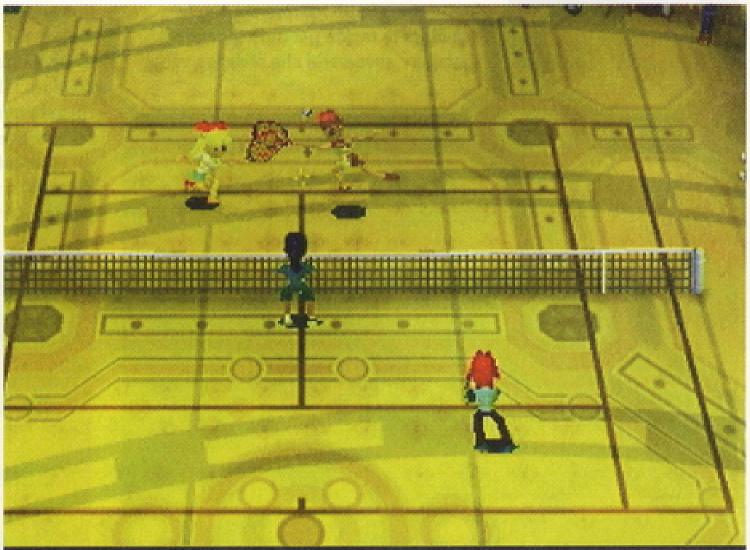
> "Smash Court 2 è un grande gioco..."

Non ci ricordiamo il numero delle volte che abbiamo provato, ma in ogni partita ci siamo sempre sentiti derubati senza sapere assolutamente né il come né il perché...

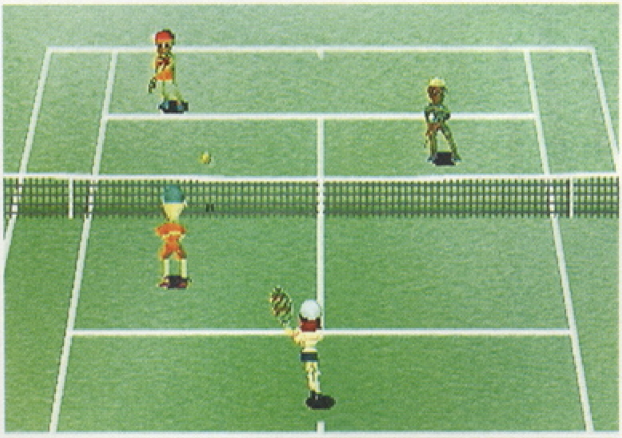
In ogni modo, se state pensando di acquistare questo gioco solo per il vero e puro tennis, non preoccupatevi, compratelo.



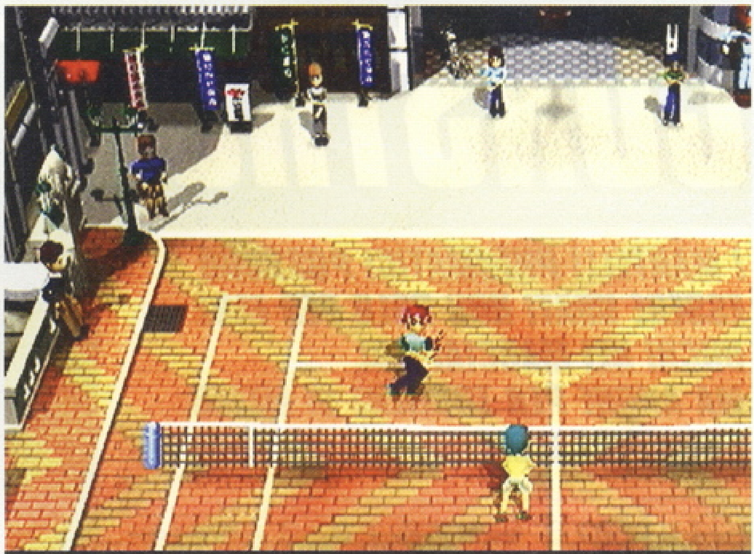
[Sopra] Il gioco offre il meglio di sé con quattro giocatori in un doppio. State a vedere cosa succede! Sicuramente, ore ed ore di litigate con il vostro compagno...



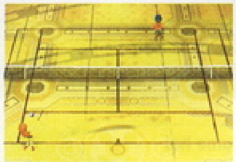
[Sopra] Accidenti. È un incubo quando mettete due grandi vanitosi nella stessa squadra, succede lo scompiglio e invece di prendere la palla se ne vanno a zonzo per il campo. Meglio evitare!

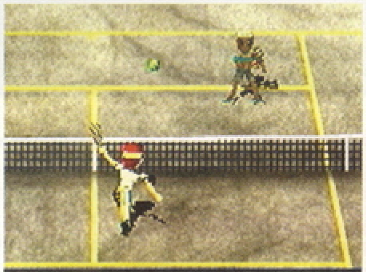


[SOPRA] Nonostante il linguaggio orientale ostacoli la godibilità del gioco, è sempre un gran bel tennis, ed è sicuramente il migliore della serie.



[SOPRA] Nel gioco sono presenti molti tipi di campi e alcuni veramente strani. Questo, realizzato in una piazza affollata, non è male, ma entrare in un campo che intralcia il traffico di una strada sovraffollata, risulta piuttosto pericoloso!



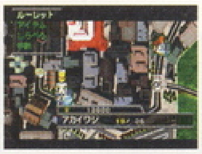


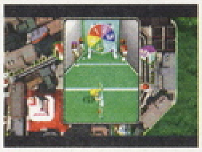
[SOPRA] Portandovi sotto rete, potrete sfruttare diversi colpi spettacolari, ma attenti...

COM'È DURA L'AVVENTURA

La novità più eclatante di questo sequel, è la modalità RPG in cui ci si aggira per tutta la città alla ricerca di ricchi sfidanti da sconfiggere per guadagnare più denaro possibile. Assomiglia un po' a un gioco da tavolo in cui si devono tirare i dadi per venire a conoscenza di quante caselle muoversi. E poi, a seconda del punto in cui si arriva, si gioca contro un avversario o si viene derubati... ... anche se, per quest'ultima situazione, non siamo proprio riusciti a capire il perché accada!







Ciò che ci ha sempre attirato verso questo gioco, nei lunghi anni passati, era il suo semplice approccio al tennis unito alla sua stranezza, e tuttora questa qualità rimane di tutto valore. I personaggi che si possono scegliere sono piccoli omini con grandi testoni nel coloratissimo stile anime. Ognuno ha una propria forza e debolezza che bisogna tenere conto quando ci si chiede perché un particolare personaggio ha un servizio che sembra un missile ma purtroppo non riesce mai a tenere la palla in campo.

PALLINE NUOVE

Lo splendore di questo gioco lo si può gustare realmente solo quando si sono selezionati i vari giocatori e quando il multitap è stato inserito.

Il tennis giocato è molto più veloce di quanto fosse mai stato in precedenza, quindi dovrete abituarvi al ritmo prima di poter apprezzare appieno tutto il suo potenziale. I colpi sono gli stessi dei precedenti, il che è un peccato.

I tiri a disposizione sono principalmente: il tiro standard, un tiro potente, il lob e un super tiro ritardato che, per poter essere caricato, deve essere attivato molto prima che la palla vi arrivi.

Naturalmente, per prendere padronanza dei comandi e far rimanere esterefatti amici e avversari dalla vostra millimetrica precisione, bisogna esercitarsi molto, ma alla fine, comunque, tutti i vostri sforzi saranno ricompensati.

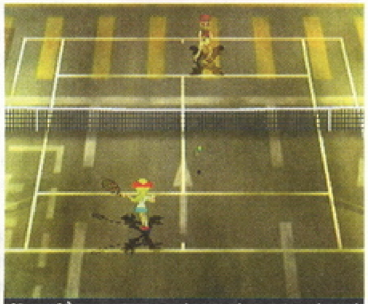
Oltre ai nuovi personaggi, questa nuova versione propone strani e stravaganti campi di gioco, come le navi da crociera e le affollate strade cittadine. Come nel titolo precedente, purtroppo, la sfarzosità di alcuni fondali può essere causa di disturbo eccessivo, e, inoltre, è un peccato che non abbiano inserito la possibilità di interagire con i vari spettatori o con le persone che si recano al proprio lavoro quotidiano.

Un altro problema che abbiamo riscontrato, è stata la dimensione dei campi.

Sembrano enormi e, quindi, ne consegue che non è possibile vedere gran parte dello schermo (però chissà, potrebbe anche essere che questo gioco sia stato pensato per i televisori con schermo gigante!).

Smash Court Tennis 2 è un grande gioco, ma per il fatto che non siano stati apportati molti miglioramenti rispetto all'originale, non ce la sentiamo di raccomandarlo con grande calore.

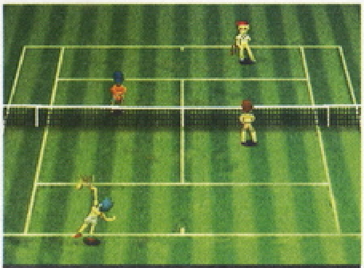
Una cosa è certa, però, se proprio non potete resistere, aspettate almeno la versione americana prima di buttarvi a pesce su questo gioco, almeno potreste essere in grado di apprezzare maggiormente le innovazioni apportate alla modalità a un giocatore.



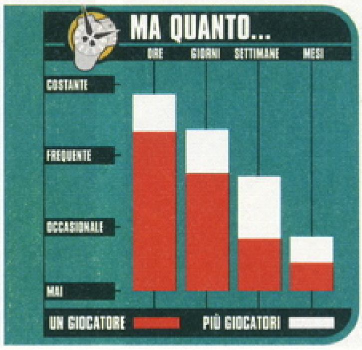
[SOPRA] È un vero peccato che non siano presenti nuovi colpi, infatti sono gli stessi del titolo precedente.



[SOPRA] C'è qualcuno che abbia un po' di rispetto per il grande sport del tennis?



[SOPRA] Avere un buon servizio è essenziale. Certi personaggi hanno potenza ma non precisione.



PLAY

GRAFICA	●●●●●●○○○○
SONORO	●●●●●○○○○○
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●○○
LONGEVITÀ	●●●●●●○○○○
CAMPI	●●●●●●●○○○

82%

Divertente, ma troppo simile al suo predecessore

Alternative:
Smash Court Tennis 86%
All Star Tennis '99 70%

CONSTRUCTOR



[SOPRA] I vostri omettini vivono le loro vite mentre voi manipolate i loro destini da lontano. Se solo sapessero di essere osservati da un onnipotente videogiocatore attraverso un teleschermo!

I MARTELLI PNEUMATICI POSSONO ESSERE USATI NON SOLO PER FARE BUCHI NEI MARCIAPIEDI, MA ANCHE PER TOGLIERE DI MEZZO I ROMPISCATOLE...

PLAY information

Casa produttrice: Acclaim
Data di uscita: Già disponibile
Genere: Simulazione
Note: Completamente in italiano

UN GIOCATORE — MOUSE — MEMORY CARD

Truffare è una cosa che nell'ambiente dei beni immobili si fa molto spesso, eppure quanti videogiochi ci hanno dato la possibilità di emulare le infami gesta degli agenti immobiliari? Esatto, proprio nessuno! In *Constructor*, invece, oltre a dover edificare con quattro soldi e acquistare della terra per coloro che un giorno potrebbero cercare casa, capita di dover fomentare dei tumulti e innalzare grandi monumenti affinché la gente possa venerarvi come pecoroni senza cervello.

Le simulazioni edilizie precedenti proponevano un assortimento di opzioni talmente ampio da poterlo infilare in un libro intitolato '1001 modi per usare un mattone' (disponibile presso le migliori librerie).



[SOPRA] Prima si mettono delle impalcature intorno alla propria costruzione, quindi si mostra il risultato finale al pubblico.

> **"Un giorno tutte le simulazioni saranno realizzate in questo modo..."**

C'erano diversi compiti da portare a termine onde creare una fiorente utopia oppure accumulare ingenti somme di denaro. Per raggiungere tali obiettivi si sgobbava e si sudava, ma tutte queste simulazioni iniziavano su basi simili.

Avendo già a disposizione il minimo indispensabile per cominciare a realizzare il proprio sogno, si doveva cominciare a costruire strutture più grandi, migliorare l'ospitalità dell'ambiente e concedere qualche strumento di svago ai vostri tirapiedi per tenerli buoni.

Ogni tanto un uragano spazzava via alcuni edifici e così occorreva ripararli. Sì, *SimCity 2000*, ci riferiamo proprio a te! Puntandoti addosso un dito accusatorio. Come hai osato farci credere che tu eri la madre di tutte le simulazioni?

QUEI BRAVI RAGAZZI

Riconoscendo il potenziale inesplorato di *SimCity 2000*, la Acclaim ha realizzato *Constructor*, una simulazione così lontana dal gioco passivo di *SimCity* che se fosse più interattivo ricevereste un sacco di cemento gratis per ogni copia acquistata.

Questo sacco di calcestruzzo, però, non vi servirebbe solamente per



[SOPRA] Più si costruisce, più ricchi si diventa. Di questo passo potrete costruire un'isoletta nel sud del Pacifico e viverci sopra venendo coccolati dalle lascive ragazze del luogo!



[SOPRA] Eccovi a decidere che cosa faranno i vostri seguaci. Manifesteranno per le strade, ascolteranno della musica pop ad alto volume o distruggeranno tutto ciò che capita loro a tiro? A voi la scelta!

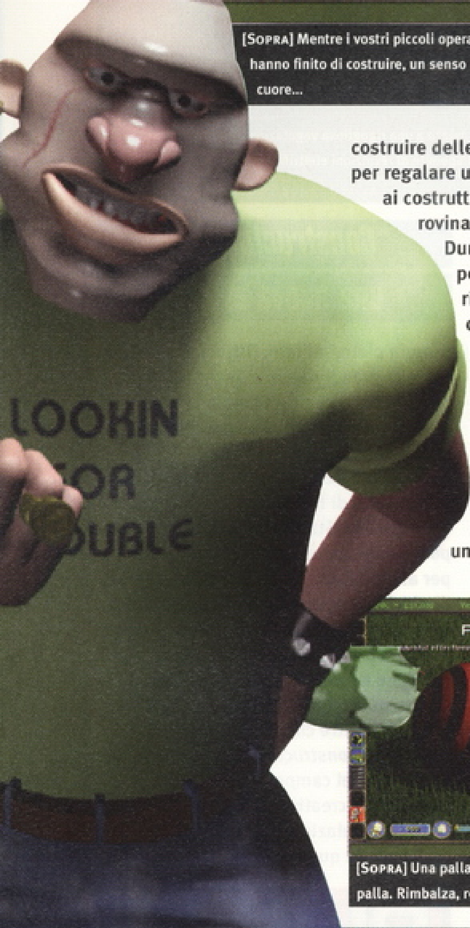




[SOPRA] Mentre i vostri piccoli operai si allontanano dai bungalow che hanno finito di costruire, un senso di orgoglio si fa strada nel vostro cuore...



[SOPRA] Finché sarete al governo della città farete un sacco di cose. Visitare l'ospedale è l'opzione meno allettante perché ci si trova a dover dirigere anche le operazioni chirurgiche, cosa abbastanza terrorizzante.



costruire delle fondamenta, ma anche per regalare un bel pigiamino di cemento ai costruttori rivali che avete rovinato.

Dunque, gli aspetti più positivi di *Constructor* risiedono nell'intenso coinvolgimento del giocatore e nell'umorismo malsano che filtra dalla stessa calcina che usa. Come in qualsiasi altra simulazione del genere, si comincia con un quantità di risorse ridotta al minimo indispensabile e in un primo tempo il gioco sembra una simulazione come tante. Si acquistano pezzi di terra, si formano gruppi di lavoratori per edificare delle proprietà e così via.

Per il momento, comunque, evitate di sbadigliare, perché una volta che alcune proprietà sono state edificate, *Constructor* comincia a scaldarsi e molto spesso ribolle di una follia tale da farvi consumare il joypad col sudore delle mani.

Dovrete frequentare la malavita organizzata, incoraggiare quartieri popolati da gente violenta a demolire le compagnie di costruzione rivali, trasformare semplici cittadini in poliziotti, massacrare morti viventi, ristrutturare stanze da bagno, demolire residenze signorili, arrestare gli *Hell's Angels* e allo stesso tempo mantenere tutti quanti in uno stato di felicità perpetua!

A volte agirete al di fuori della legge e dovrete dividervi fra il cantiere e il tribunale al quale sarete invitati a deporre in veste di imputati. Tutto questo può accadere tentando di raggiungere gli obiettivi più disparati, dall'acquisizione di immense ricchezze al dominio del mondo intero. Se avete un buon cuore, però, potrete anche creare un pacifico paradiso in cui tutti conviveranno in letizia.



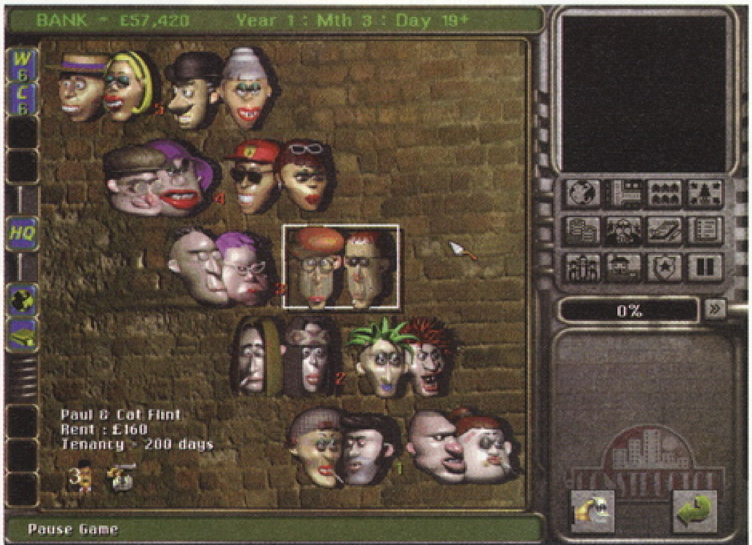
[SOPRA] Ogni schermata delle opzioni propone un riquadro nel quale vengono proiettate delle sequenze in FMV intese a farvi capire esattamente che cosa sta succedendo.



[SOPRA] Una palla. Una grossa, variopinta e lucida palla. Rimbalza, rotola e si libra nell'aria. Che gioia!



[SOPRA] Prima si scelgono le dimensioni delle fondamenta, poi si dispongono per terra i mattoni e infine si comincia a costruire!



[SOPRA] All'inizio del gioco le persone che occupano i vostri edifici sembrano i cugini dei Flintstones ma via via che il gioco prosegue finiscono per sembrare i cugini di Sua Maestà la Regina d'Inghilterra... ... Mica male la metamorfosi...



[SOPRA] Ordinate a un tizio di uscire in strada con un radioregistratore portatile e di dare inizio a una festa. I vicini protesteranno animatamente, ma il divertimento sta nel vederli sbraitare.



[SOPRA] Una lussuosa residenza nuova di zecca giace in mezzo a una rigogliosa vegetazione tropicale. Nelle sue vicinanze echeggiano le grida di animali feroci. Se non disponete di recinzioni elettrificate sarà meglio che cominciate a pregare...

MATTONATE

1] I mattoni usati per fabbricare case contengono oltre 2 miliardi di microscopiche bolle d'aria.
2] Fino a qualche tempo fa, le case più frequentate dagli italiani erano le case chiuse.
3] Essere ripetutamente colpiti alla testa da un mattone fa più male di una tavoletta di cioccolata fondente consumata in un giorno solo.
4] Per costruire una villetta per quattro persone occorrono mediamente più di 1000 mattoni.
5] Se legate una mezza dozzina di mattoni ai piedi, potete restare sul fondo del mare senza tornare in superficie.
6] Non riuscite ad abbassare il finestrino della vostra auto? Usando un mattone otterrete tutta l'aria fresca che vi serve!
7] Non riuscite a mettere le mani su quel bel giaccone di cuoio esposto nella vetrina del vostro negozio d'abbigliamento di fiducia? Usando un mattone l'agognato indumento sarà subito vostro!
8] Un mattone può diventare un ottimo lecca-lecca: per dissolverlo con la lingua, infatti, non bastano 2 miliardi di anni!
9] Per far sì che il cavallo su cui avete scommesso effettui una partenza fulminante non dovete fare altro che infilargli due mattoni nel posteriore.
10] Se i muri hanno orecchi, i mattoni cos'hanno: orecchini?

Play non si assume alcuna responsabilità per le azioni compiute dai lettori qualora costoro fossero così ingenui da mettere in pratica i consigli proposti in questo riquadro.



[SOPRA] Scegliete delle cose da dare alla vostra gente. C'è di tutto: da semplici aiuole a persiane blindate.



[SOPRA] Case infestate dai fantasmi, grigliate all'aperto e cani che fanno pipì... Nella vostra piccola città c'è tutto questo e altro ancora!

I'VE GOT THE POWER!

Per descrivere nei dettagli tutte le opzioni offerte da *Constructor* per la creazione di un mondo particolare dovremmo occupare metà di questa rivista, perciò ci limiteremo a dire che *Constructor* può offrire tutto il can can di *SimCity* più una montagna di altre opzioni.

Di fronte a *Constructor*, *SimCity* impallidisce anche dal punto di vista grafico. Tanto per cominciare gli operai hanno una precisa identità e sono chiaramente visibili mentre lavorano. Le strutture rivelano una notevole attenzione al dettaglio da parte dei programmatori e, superate le piccole difficoltà che si incontrano utilizzando i vari menu, ci si ritrova a osservare le trasformazioni che si verificano in questo mondo virtuale avendo la sensazione di essere un semidio. Ah, che bello fare i padreterni! Nel campo delle simulazioni di vita terrestre *Constructor* rappresenta una vera e propria pietra miliare. Oltre a essere una fonte di grandi risate, è anche un gioco a cui ci si deve dedicare con la stessa attenzione riservata a un bambino di pochi mesi: se non lo si tiene costantemente sotto controllo, si rischia di ritrovarsi di fronte a un macello! L'utenza PlayStation annovera pochissimi appassionati di simulazioni per aspiranti dei in quanto questo genere di giochi viene ampiamente considerato roba da PC. L'uscita di altri titoli simili a *Constructor* potrebbe far cambiare opinione a molte di queste persone. Quello qui recensito è ricco di spessore strategico oltre che di situazioni esilaranti. *Constructor* apre insomma una nuova era nel campo delle simulazioni creative. Un giorno tutte le simulazioni verranno realizzate in questo modo.

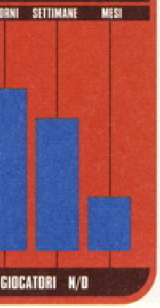
> "*Constructor* apre una nuova era..."





[SOPRA] Shamus e Karen Beefhead sono due fricchettoni che si divertono a provocare sommosse e ad ascoltare musica ad alto volume.

MA QUANTO...



PLAY

GRAFICA	●●●●●●●○○○
SONORO	●●●●●●○○○○
GIOCABILITÀ	●●●●●●○○○○
LONGEVITÀ	●●●●●●●○○○
CAROGNATE	●●●●●●●○○○

82%

Essere onnipotenti non è mai stato così divertente!

Alternative:
SimCity 2000 75%
Theme Park 86%

PLAY numero 3 1999

BRAVE FENCER MUSASHI

ORA SI RIESCE A CAPIRE DI PIÙ CIÒ CHE STA DICENDO IL PICCOLETTO, MA NE VALEVA LA PENA?

È molto probabile che questo gioco sarebbe passato totalmente inosservato in Giappone se non fosse stato venduto con un demo giocabile di *Final Fantasy VII*. Questa mossa ha spinto i molti fan sfegatati di *FFVII* a comprare Brave Fencer Musashiden indipendentemente dalla qualità di quest'ultimo. Una mossa intelligente di Square è stata quella di includere il demo anche nella versione americana, ovviamente tradotto in inglese.

PLAY information

Casa produttrice: Square
Data di uscita: Già disponibile
Genere: Platform/RPG

Un Giocatore — Memory Card



[SOPRA] Il malvagio Rootrick non renderà certo la vita semplice al piccolo Musashi: ruba la spada Lumina che il nostro è stato inviato a recuperare, rapisce la ragazza e lascia per ricordo un mostro assetato di sangue.

CHI DI SPADA FERISCE...

Il gioco ruota attorno a Musashi, un personaggio composto per l'80% da capelli di un blu spaventoso e per il restante 20% da carne viva, e ci propone di fatto un platform per cuori teneri tutto panna e zucchero, condito con elementi da gioco di ruolo. Musashi è stato magicamente sottratto al proprio mondo contro la propria volontà, per aiutare una civiltà alle prese con una principessa rapita e un artefatto magico rubato. Benché Musashi non debba loro nulla, questa gente non sapeva dove sbattere la testa e permetterà al nostro eroe di tornare a casa solo se questi si impegnerà ad aiutarli.

Molta parte del viaggio si svolge attraverso percorsi obbligati, lungo sentieri e cornicioni, alla stregua del platform della Namco, Klonoa. Le battaglie non sono impostate strategicamente e non si svolgono a turni, bensì in tempo reale, e consistono nell'evitare i proiettili altrui e colpire il nemico di turno con la nostra spada. Un'interessante abilità di Musashi consiste nella capacità di apprendere le virtù del nemico per usarle a proprio vantaggio. È, ad esempio, possibile rubare a un robot la capacità di sparare, da un altro il potere di intontire gli avversari e così via. Abilità del genere vengono distribuite nell'arco del gioco, in genere proprio quando sono necessarie per risolvere un determinato puzzle. L'aspetto RPG entra in campo solamente quando è necessario scegliere l'equipaggiamento tra i livelli e in

> "Scegliete *FFVII* se cercate un gioco di ruolo a tutti gli effetti..."







[SOPRA] Un teletrasporto degno di Star Trek si attiva per catapultarci nel prossimo schermo.



[SOPRA] Uno dei primi puzzle da suicidio del gioco. Come fare per premere il pulsante a terra e prendere la spada contemporaneamente?



[SOPRA] Indiana Jones sarebbe stato fiero del piccolo omino blu: qui Musashi è impegnato a sfuggire a una enorme statua che gli rotola addosso, badando di saltare ruscelli e ostacoli vari.



[Sopra] Tremendamente difficile da abbattere, il poderoso Cavaliere a Vapore ha bisogno di un bel po' di colpi prima di decidersi a darcela vinta.



[Sopra] Reduce da una mortale corsa per sfuggire a una gigantesca testa rotolante, Musashi raggiunge infine il castello. [Riquadro] La battaglia con il Cavaliere a Vapore si sposta per le strade.



[Sopra] La Spiral Tower, una volta aperta, vi svelerà i propri segreti...



[Sopra] Spingere la campana sulla fiamma... ma in che modo?

relazione a un semplicistico sistema di punti esperienza.

IL RAGAZZO BLU

Il racconto delle vicende è delegato a intermezzi che utilizzano la grafica del gioco, e che mancano del livello di dettaglio cui siamo abituati, come bocche che si muovono e gesti naturali durante i dialoghi.

Tutti i personaggi si limitano ad oscillare meccanicamente avanti e indietro, come pupazzi a pile. La trama è decisamente scontata e non mancano serie inenarrabili di fumetti da leggere: non proprio il massimo per tenere viva l'attenzione del giocatore. Brave Fencer Musashiden risulta una scelta ideale per più piccoli e per chi è poco esperto del complesso mondo degli RPG.

Una trama mediocre e la mancanza di profondità, riscontrabile, ad esempio, nel brillante Final Fantasy Tactics, lo rendono inadatto agli amanti della strategia, ma è abbastanza mellifluo e colorato per soddisfare chiunque al primo impatto.

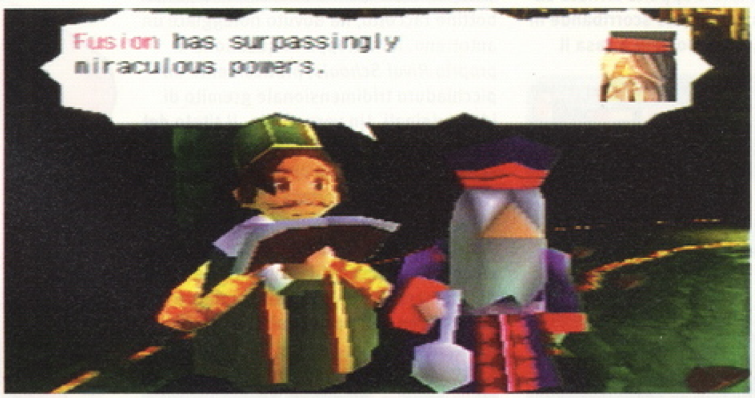
Meglio comunque aspettare un'edizione PAL, in quanto la spesa necessaria per la copia americana non è giustificata dalla qualità del gioco. Scegliete *Final Fantasy VII* se cercate un ottimo RPG, e Klonoa se avete voglia di un ottimo platform.



[Sopra] Ce l'abbiamo fatta: la spada Lumina è nostra!! Non sospettiamo neanche quanto sta per accadere...



[Sopra] La mitragliatrice si presta bene ad osteggiare attacchi di gruppo.





[Sopra] Per entrare nella Spiral Tower dovrete capire dov'è finita.



[Sopra] Sembra più una serata al bar che un gioco di ruolo... potete afferrare tavoli e robot e scagliarli contro il nemico.



PLAY

GRAFICA	●●●●●●○○○○
SONORO	●●●●●○○○○○
GIOCABILITÀ	●●●●●○○○○○
LONGEVITÀ	●●●●●●●○○○
INCANTESIMI	●●●●●●●●○○

68%

Un giochetto semplice, semplice...

Alternative:
Klonoa 83%
Final Fantasy VII 91%



RIVAL SCHOOLS

UNITED BY FATE

I BULLETTI VI DANNO FASTIDIO? CERCATE DISPERATAMENTE DI FARE AMICIZIA A SCUOLA CON QUALCUNO? NON PREOCCUPATEVI, AGGUANTATE UNA COPIA DI QUESTO GIOCO E NON USCITE PIÙ DI CASA. PROBLEMA RISOLTO.

In tutti questi anni la Capcom non ha mai fatto un passo falso. I suoi giochi sono di ottima fattura, ha sempre delle trovate spiritose e per giunta può permettersi dei colpi di testa. Con questo intendiamo dire che può addentrarsi senza paura in territori inesplorati e uscirne fuori con buoni risultati. La Capcom è appena tornata da una di queste avventurose scorribande in terra incognita, e per portare a casa il bottino raccolto, ha dovuto noleggiare un autotreno. Il malloppo in questione è proprio *Rival Schools*, praticamente un picchiaduro tridimensionale gremito di idee originali. Un vero sballo. Il titolo del gioco è quanto mai eloquente. Tra le scuole di un'anonima città esiste una rivalità che viene portata alle estreme conseguenze dagli esponenti meno raccomandabili della classe studentesca: psicopatici dai capelli arruffati ed esperti di arti marziali capaci di far sembrare Jackie Chan una pappamolla. Questo

PLAY information

Casa produttrice: Capcom/Virgin
Data di uscita: Già disponibile
Genere: Picchiaduro

Un Giocatore · Più Giocatori 8 · Memory Card · Dual Analogue



[SOPRA] Applicando la tecnica del Burning Vigor tutto diventerà decisamente più teatrale: lo schermo si oscurerà, i lottatori andranno al rallentatore e una scia luminosa seguirà i loro gesti!

> "Il gioco propone mosse speciali assurde"



[SOPRA] Eseguendo una super-mossa farete assaggiare all'avversario l'amaro sapore della polvere. Su, striscia, lurido verme...



[SOPRA] Si potrebbe pensare che, avendo una mazza di baseball attaccata alla schiena, questo tipo potrebbe usarla per spaccare la testa all'avversario. E infatti sarà proprio così...





[SOPRA] Prima si sceglie un personaggio e poi si combatte fino alla morte!





[SOPRA] Se non sarete abbastanza svelti nell'eseguire la vostra mossa speciale vi beccherete un bel cartone al fegato! *Rival Schools* è un gioco che esige riflessi pronti e coraggio da leoni!



[SOPRA] In questo gioco le combo da tre colpi sono una cosa normale. Aspettate di avere la possibilità di eseguire una combo da 30 colpi: la barra che indica la loro potenza si svuoterà in men che non si dica! Abbiate però cura di eseguire la mossa preliminare, altrimenti la pagherete cara!

antagonismo non si limita a manifestarsi con semplici tafferugli nel cortile di una scuola, ma si estrinseca in un vero e proprio torneo di lotta da strada patrocinato dagli stessi docenti, che nel loro delirio arrivano persino a coltivare e mettere in campo dei nuovi talenti. Bene, il ring è stato allestito, i lottatori sono pronti, gli insegnanti hanno riposto i loro cancellini e le grida delle scolarette giapponesi riempiono il campo giochi. Che stiamo aspettando? Gettiamoci nella mischia!

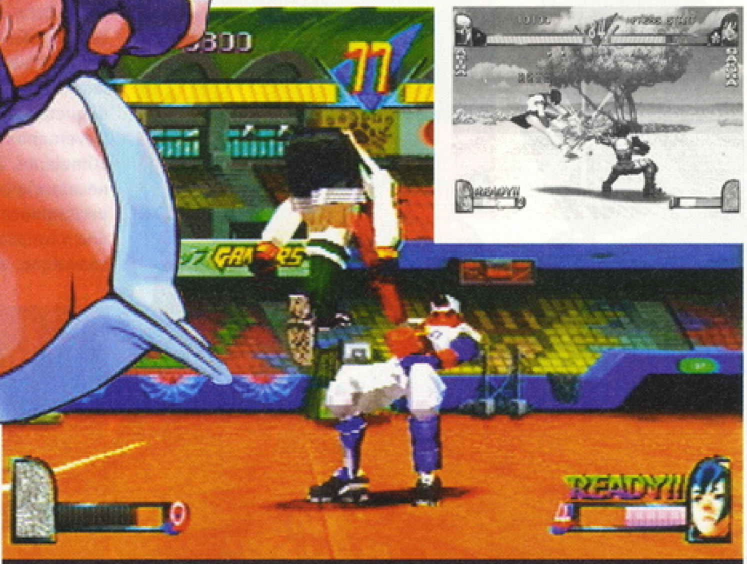


L'APPARENZA INGANNA

La prima cosa ardita che la Capcom ha fatto, è stata quella di aver deliberatamente anteposto la caratterizzazione dei personaggi e la giocabilità alla veste grafica. I lottatori sono bruttini e l'attenzione al dettaglio non è neanche lontanamente paragonabile a quella rilevata in giochi come *Tekken 3* e *Dead Or Alive*. Vedeste quanto sono grossi i poligoni che volteggiano in *Rival Schools*! Alcuni personaggi sono costituiti in gran parte di riquadri variopinti e ombreggiature realizzate alla buona. I fondali non sono da meno quanto a semplicità, e, infatti, anche sotto questo aspetto *Rival Schools* perde nettamente il confronto con *Tekken 3*. Quando la telecamera riprende l'azione più da vicino, poi, la rozzezza dell'insieme diventa ancora più evidente! Tutto ciò, comunque, non è altro che il naturale risultato di un lavoro inteso a favorire la giocabilità del prodotto finale, e bisogna dire che da questo punto di vista *Rival Schools* non delude affatto! Anzi...

COMPAGNI DI SCUOLA

La giocabilità di *Rival Schools* è un argomento un po' difficile da affrontare, proprio perché l'offerta supera ampiamente la domanda! Si comincia scegliendo due



[SOPRA] Piantate la mazza da baseball nello stomaco dell'avversario, sollevatelo da terra, fatelo roteare come una trottola e speditelo allegramente all'inferno! [Nel riquadro] Il motociclista pazzo concia per le feste una povera scolaretta. Ma non preoccupatevi: presto i ruoli si inverteranno!



[SOPRA] La capocciata volante è quel che ci vuole per arrestare l'avanzata di un avversario.

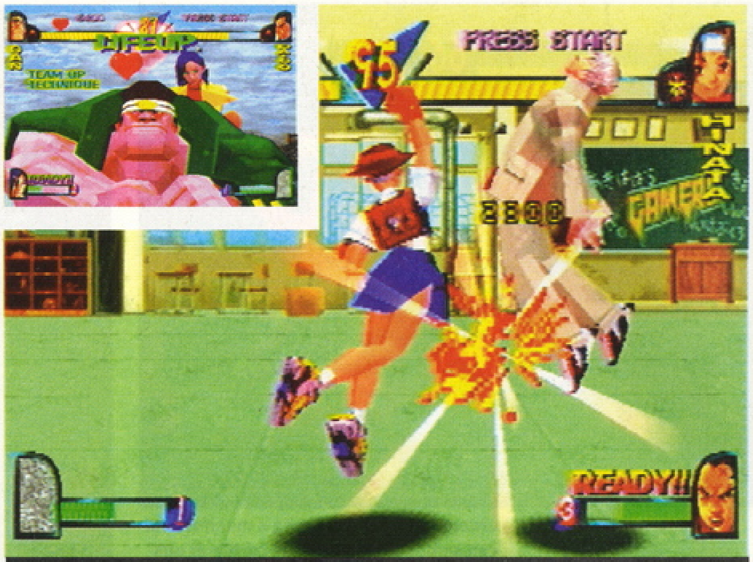


[SOPRA] Spesso mostrare più del necessario si rivela una mossa capace di stendere chiunque.



[SOPRA] Così si fa! Il giovane giocatore di baseball Shoma riesce finalmente a sfruttare per bene il proprio equipaggiamento.





[SOPRA] Mettere al fresco una scolaretta è una pessima idea: ci si ritrova sempre coi denti rotti. [NEL RIQUADRO] Se starà dalla vostra parte, la pranoterapeuta vi rimetterà in forma ogni volta che ne avrete bisogno.

AMARCORD CULINARIO

Tutti rammentiamo la mensa scolastica con grande nostalgia, ma ve lo ricordate il budino di Cioccolato? Beh, se la risposta è no, eccovi la ricetta...



Vi occorrono:
300 grammi di Cacao
2 uova
150 grammi di zucchero
1/2 litro di latte
1/2 grammo di vaniglia in polvere

- *Fase 1: Gettate tutto nel bidone dei rifiuti ad eccezione dello zucchero*
- *Fase 2: Ficcatevi due dita in gola per circa 30 secondi*
- *Fase 3: Dirigetevi alla tazza del cesso più vicina*
- *Fase 4: Spargete lo zucchero sulla roba che avete vomitato*
- *Fase 5: Lasciatelo raffreddare per 15 minuti, quindi servitelo con un po' di verdura cotta*

lottatori da una rosa di 20 personaggi, quindi si affronta una coppia di avversari dopo l'altra. Benché si debba per forza combattere controllando un solo personaggio alla volta, è possibile effettuare uno scambio nel bel mezzo del gioco e continuare la lotta con questo elemento di ricambio, ma a fare di questo picchiaduro un formidabile passatempo sono le mosse speciali!

Quando la barra che misura la quantità dell'energia accumulata raggiunge la lunghezza necessaria e si effettua una mossa speciale, il compagno del personaggio controllato smette di stare a guardare e si unisce a lui. Lo aiuta, quindi, ad eseguire una mossa speciale congiunta la cui potenza è così devastante che non si vede l'ora di farne un'altra! Se il vostro compagno di squadra è un giocatore di baseball, potete essere certi che il vostro avversario verrà sbatacchiato qua e là come una pallina. Se il vostro partner è invece una pranoterapeuta, la vedrete venirvi incontro, rimettervi a posto la schiena e restituirvi una parte dell'energia che avete dissipato.

"Volteggiano come farfalle e pungono come api!"



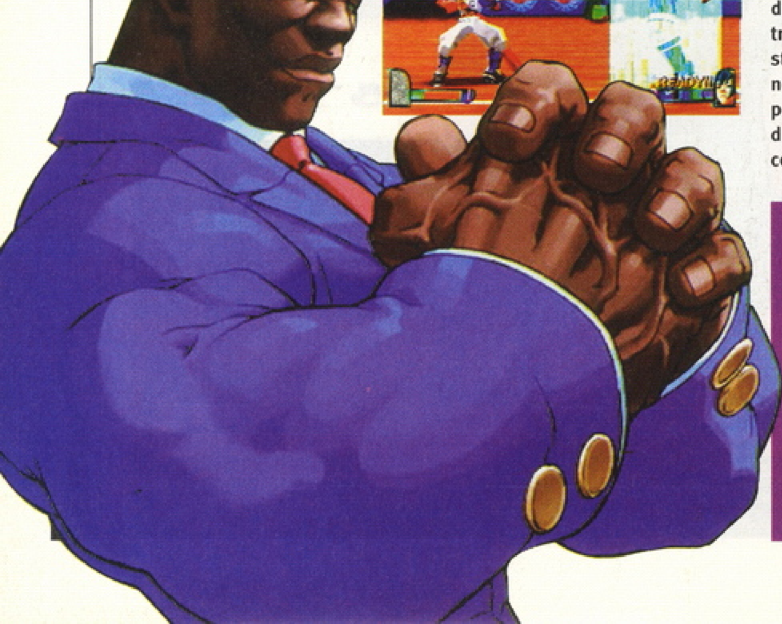
LE MOSSE? PROMOSSE!

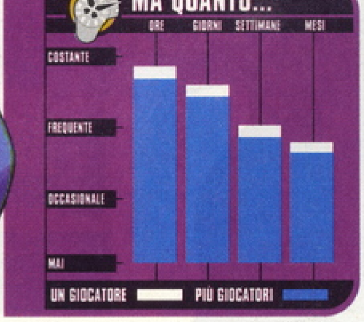
Le mosse ordinarie sono altrettanto spettacolari e, a dispetto delle loro sembianze, i lottatori volteggiano come farfalle e pungono come api. C'è poi una mossa nota come il *Burning Vigour Attack* che in pratica si traduce in una mossa speciale che pur essendo effettuata da un singolo lottatore, è sbalorditiva quanto le combinazioni eseguite in coppia.

Ognuna delle mosse che *Rival Schools* dà la possibilità di conoscere, fa girare la testa. Tutto ciò che costituisce il loro corredo, dai colori ai suoni, dagli effetti prodotti alle dimensioni pure e semplici, mozza il fiato. I più assidui frequentatori di questo genere di giochi, però, troveranno l'intero campionario poco stimolante, dato che per eseguirle non è necessario prodursi in acrobatiche performance sui comandi: basta premere due o tre pulsanti. A sua difesa, comunque, va detto che le mosse offerte sono così tante che non si tarderà a dimenticare quanto sia facile eseguire alcune di esse.

CHE CLASSE!

Oltre a proporre immagini colme di violenza estrema in ogni *frame*, *Rival Schools* contiene una quantità di sottogiochi, incontri a squadre, menu segreti, modalità di allenamento e persino una conversione del coin-op così fedele da essere stata sistemata in un CD a parte! Nel corso di questa trasmigrazione si è perso un po' dell'impatto che la mitica versione giapponese era in grado di produrre, ma nonostante ciò il gioco resta un picchiaduro esemplare. Ognuno di questi giochi non fa altro che rendere *Rival Schools* più appetibile di quanto lo è già. Se si esclude la bruttezza dei personaggi e la facilità di alcune mosse speciali, questo gioco rende bene su tutti i fronti e seduce meglio di una Eva Herzigova o di una Cameron Diaz...





PLAY	
GRAFICA	●●●●●●●○○○
SONORO	●●●●●●●●○○
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●○
LONGEVITÀ	●●●●●●●●○○
MERENDINE	●●●●●●●●●○

89%

Azione in dosi tali da far sanguinare gli occhi!

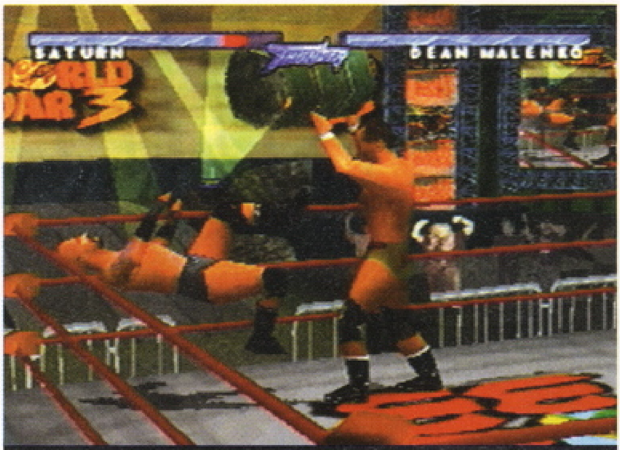
Alternative:
Tekken 3 97%
Dead Or Alive 91%

WCW/NWO THUNDER

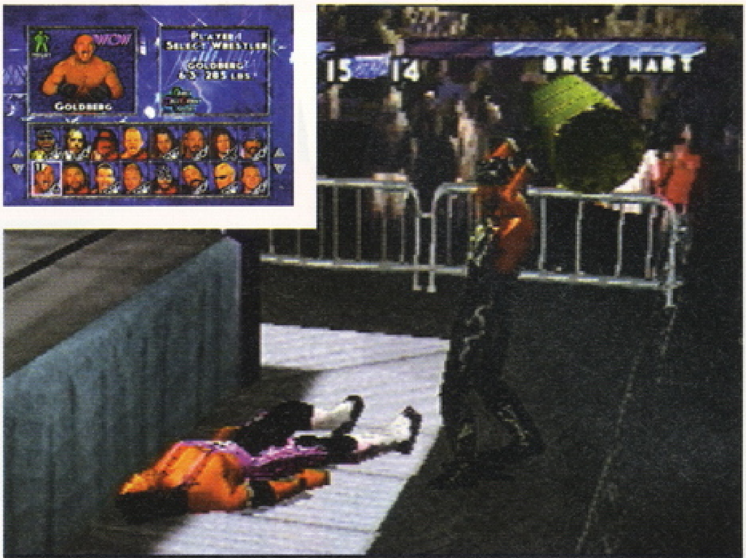


[SOPRA] Oh, che divertimento il gioco a squadre! Prima si rotolano sul pavimento, poi si scagliano da una parte e dall'altra tenendosi per i capelli. Non impareranno mai?

UDITE, UDITE! GROSSI ENERGUMENI COL ROSSETTO DI BARBIE E LA CALZAMAGLIA DELL'UOMO RAGNO SE LE DANNO DI SANTA RAGIONE!



[SOPRA] No! Non si fa! Prendere oggetti che arrivano da fuori può essere molto comodo quando dovete picchiare a sangue un avversario, ma state attenti che loro possono fare lo stesso.



[SOPRA] Colpiteli senza pietà quando sono a terra e non si rialzeranno mai più. Così le cose sono più semplici e potrete rendere disponibili tutti i personaggi nascosti. [NEL RIQUADRO] Scegliete il vostro uomo e battetevi!

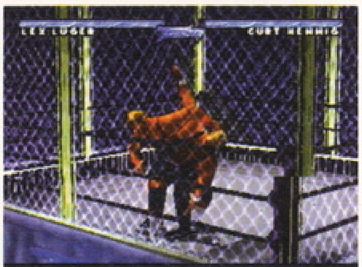
PLAY information

Casa produttrice: THQ
Data di uscita: Febbraio '99
Genere: Sportivo

UN GIOCATORE · DUE GIOCATORI · MEMORY CARD

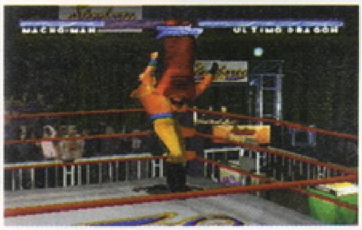
Sport/*n*/1: qualunque attività o competizione concepita per mettere alla prova le abilità fisiche. *2:* divertimento, spasso. *3:* Parola curiosamente affine a "sopportazione". Il wrestling è chiamato sport, ma leggete le definizioni precedenti e decidete voi quale vi sembra più realistica. Noi preferiamo la numero due, ma forse quella giusta è la 3...

WCW/NWO Thunder è il terzo gioco di wrestling che esce torreggiante come Hulk Hogan dal laboratorio della THQ, pronto a sbatterci artisticamente contro le corde o addirittura fuori dal ring. Il primo titolo di questa serie è stato *WCW Vs The World*, seguito da *WCW Nitro*. Entrambi i titoli erano zeppi di grossi energumeni metallari con tanto di moto, capelli ingommati e bicipiti tatuati, che si scaraventavano a vicenda in volo nei modi più impensabili, per poi sorseggiare una birretta superalcolica in santa pace nei rari momenti di pausa. Purtroppo, il pubblico ha apprezzato talmente tanto la cosa che gli energumeni suddetti si sono presi ben poche pause, a tutto vantaggio della loro lucidità. Lo stesso vale anche per i programmatori, così ecco il terzo titolo.



[SOPRA] Nella gabbia avrete qualche problema a vedere i lottatori, ma potrete divertirvi a scalare le pareti!

"Le animazioni sono molto fluide..."



LOTTATORE A TUTTE LE ORE!

Thunder offre una completa serie di lottatori provenienti da serie famose come la WCW e la NWO. Il numero iniziale di lottatori a disposizione che potrete scegliere per strappare le braccia ai nemici ammonta a una trentina e ciascuno di essi è presentato da un filmato che ha lo scopo di "fargli pubblicità". Per esempio, ci sono quelli che urlano come Linda Blair nel film "Posseduta", oppure si strappano i capelli, o altre amenità del genere. Quando avrete scelto il lottatore che preferite, potrete assegnargli un dato livello di forza in aree particolari, rimpolpando la sua già massiccia figura, e poi scaraventarlo in azione contro altri suoi pari. Così, combattendo, potrete sbloccare un'altra trentina di lottatori. La longevità di *Thunder* è senz'altro notevole, perché prima di sbloccare tutti questi



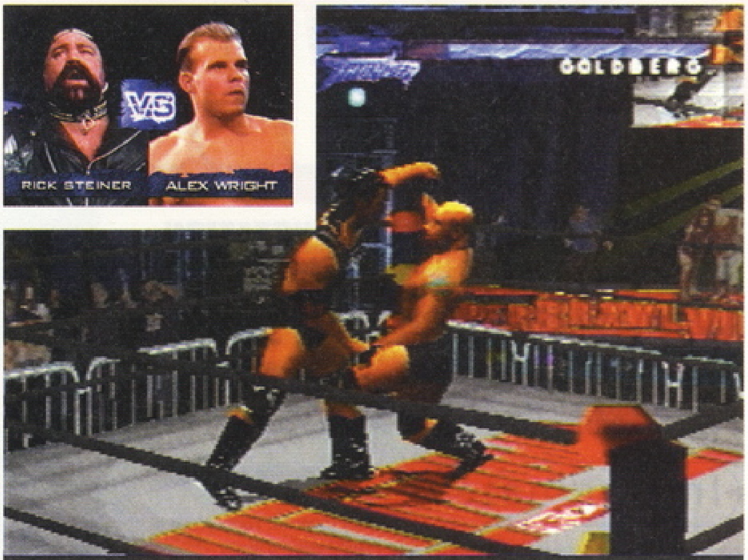
[SOPRA] Non sono fratelli, ma certamente hanno l'aria di esserlo! L'aria di famiglia spira un po' dappertutto: brutte barbe, capelli ingommati e occhiali dementi. Ragazzi, crescete!



[SOPRA] Ecco il nostro ingresso nel WCW. British Bulldog vive in realtà in America, ma è così gentile a portare i muscoli in giro per il mondo. Sapete, quelli nella foto sono finti: quelli veri li tiene a casa.



[Sopra] Inchiodate un avversario nell'angolo, poi incravattategli il collo con le gambe e date un bello strappo. Ma come mai nessuno di loro muore? Forse barano!



[Sopra] Lottate contro il vostro avversario e usate tutta la forza che avete per rovinargli la messa in piega. La sua energia calerà, mentre la vostra prenderà ad aumentare. Ecco una mossa da provare quando siete in difficoltà. [Nel riquadro] Abbiamo scommesso sul tizio a sinistra.

ANNI OR SONO...



Il wrestling sembra essere lo sport più antico noto all'uomo. Si possono trovare nelle caverne antiche pitture rupestri risalenti anche al 15.000 a.C. che raffigurano uomini vestiti in modo più o meno indecente impegnati a lottare contro ogni sorta di nemici! Le statue sumere di bronzo hanno una stridente somiglianza con Hulk Hogan (e risalgono a 5000 anni fa), mentre le tombe egizie contengono centinaia di disegni di lottatori che si frantumano le ossa davanti a un pubblico pagante. La storia offre sorprese incredibili, non trovate?

armadi potreste impiegare un bel po' di tempo!

Una volta sul ring, le cose iniziano a diventare meno entusiasmanti. Oh, certo, i lottatori sono animati molto bene e i loro corpi sono formati da texture digitalizzate, ma tutto il resto è orribile! La folla, per esempio, sembra un biglietto di sola andata per il manicomio, i ring hanno l'aria di essere costruiti da Pierino la peste e le armi sono semplicemente la cosa più stupida che vi potrebbe mai capitare! Vedrete entrare nel video oggetti veramente strampalati come cartelli stradali o addirittura televisori e dovrete prenderli per usarli in modo, si spera, cruento, ma se proverete a servirvene spariranno alla velocità del lampo in un'esplosione di luce. No, secondo noi avrebbero dovuto modificare un paio di cosette per dare al programma un aspetto meno loffio.

MORTO CHE PARLA!

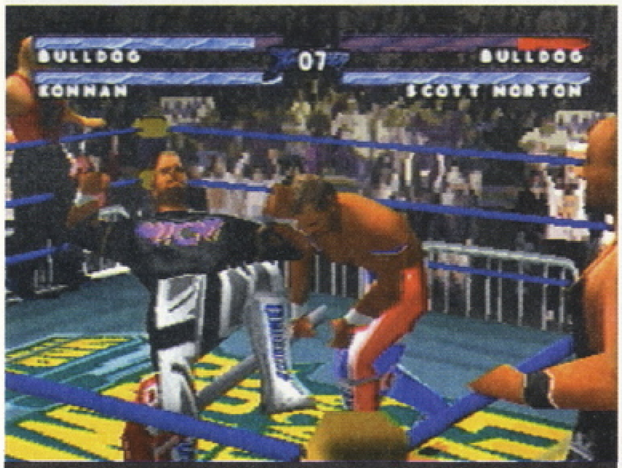
Quando si tratta di combattere, potrete entrare in tutti i classici tornei, resi in maniera corretta, ed è stata inclusa anche un'opzione che permette di uscire dai confini del ring e piombare in testa a qualcuno. È possibile giocare nel Royal Rumble (uno contro tutti), oppure nel gioco di squadra e, naturalmente, sono presenti le classiche modalità a uno o due giocatori. Purtroppo, i lottatori sono un problema quando devono muoversi sul ring: se volete avere un'idea più precisa provate a pensare a un gruppo di cadaveri animati da un mago maldestro e non sarete troppo lontani dal vero.

> "È un titolo decente, ma quanto a originalità..."

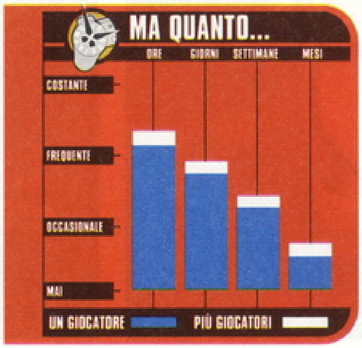
UNO, DUE, TRE!

In pratica, i lottatori rispondono malissimo e spesso hanno bisogno di qualche grosso incoraggiamento per muoversi. Immaginate di averne due, l'uno di fronte all'altro, e di voler prendere un'arma che si trova fuori dal ring: dovrete praticamente allontanarvi fino alla parte opposta del campo prima che ci sia una qualche risposta. Insomma, è un po' come se i lottatori fossero agganciati assieme: quando riuscite a effettuare qualche azione, il responso è giusto e i movimenti anche, ma il problema è riuscire a mettere l'azione in moto. Un'altra cosa piuttosto seccante è il fatto che quando cadete dal ring e toccate un'arma, la raccogliete sempre e comunque, anche se non la volete. E vi va di sentirne un'altra? Quando avrete incassato un bel po' di colpi e uno dei vostri compagni di squadra arriverà per assistervi, finirete per annoiarvi a guardare i due avversari controllati dal programma che si scannano a vicenda, perché non potrete colpire il vostro avversario quando state ricevendo assistenza! Tutti questi piccoli problemi si gonfiano in un effetto valanga che si traduce in una grossa frustrazione: semplicemente, non è un gioco all'altezza dei due precedenti.

Questi ultimi erano rivolti agli amanti del wrestling e siamo certi che anche *Thunder* eserciterà lo stesso richiamo. Dobbiamo riconoscere che molti campi sono stati migliorati, soprattutto le animazioni sono diventate più fluide, ma se avete uno qualsiasi dei due predecessori, non c'è alcuna ragione per comperare, o semplicemente desiderare, anche questo. In sé e per sé è un titolo decente, ma quanto a originalità...



[Sopra] La bella figura acrobatica che qui vedete è permessa proprio perché il lottatore ha corrotto l'arbitro. D'altra parte anche gli arbitri devono mangiare, no?



PLAY

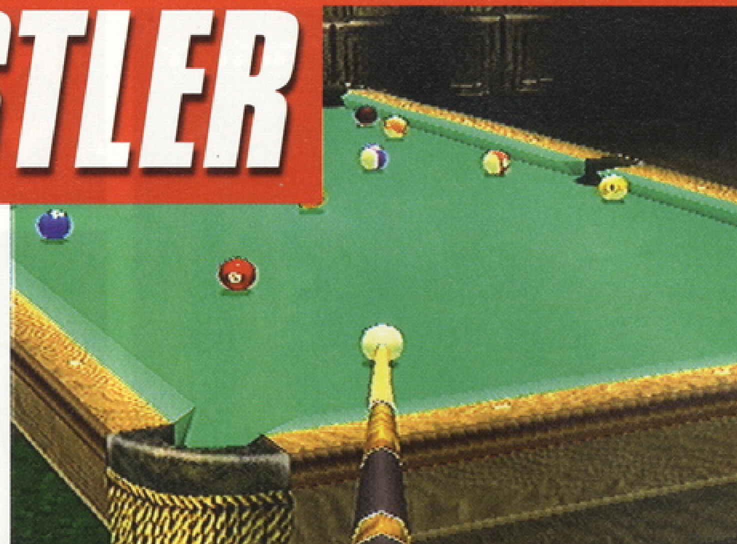
GRAFICA	●●●●●●●○○○
SONORO	●●●●○○○○○○
GIOCABILITÀ	●●●●●●●○○○
LONGEVITÀ	●●●●●●●○○○
MUSCOLI	●●●●●●●●○○

85%

Non è da buttare, ma c'è spazio per fare di più

Alternative:
WCW Nitro 80%
WCW Vs The World 79%

POOL HUSTLER



[SOPRA] Non appena la stecca vibra il suo colpo, la telecamera interviene per seguire la traiettoria delle biglie. A volte perde una parte dell'azione zoomando a ritroso troppo lentamente. Ciò non incide sul gioco, ma dà fastidio.

STRANO, MA VERO: SU PLAYSTATION IL BILIARDO STA CONOSCENDO UNA NUOVA GIOVINEZZA. TENDETE DUNQUE LE MANI PER ACCOGLIERE LA NUOVA PROPOSTA DELLA SUNSOFT...

PLAY information

Casa produttrice: SunSoft
Data di uscita: Febbraio '99
Genere: Simulazione

Un Giocatore — Più Giocatori — Memory Card — Dual Analogue

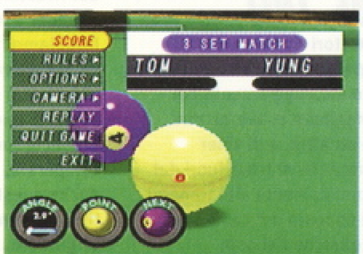
Immaginatevi una domenica pomeriggio nel bel mezzo dell'inverno. Fuori piove a dirotto e la PlayStation è stata impietosamente nascosta dai vostri consanguinei.

E come se ciò non bastasse, in televisione non c'è nulla ad eccezione di una nuova puntata di *Domenica In* su Raiuno e una nuova puntata di *Buona Domenica* su Canale 5. Arrrgghh!

Se siete fortunati, potrete gustarvi le splendide grazie di Anna Falchi, Brigitte Nielsen, Natalia Estrada o, se appartenete al cosiddetto sesso debole, la prestanza fisica del corpo di ballo maschile dei due varietà, ma intanto dovrete sorbirvi i pettegolezzi di Enrico Papi, le smorfie da cane bastonato di Claudio Lippi, la trippa di Giancarlo Magalli, gente insomma che sembra lavorare al solo scopo di farvi odiare la tanto attesa domenica.



[SOPRA] Un colpetto in alto a destra per prendere biglia nera.

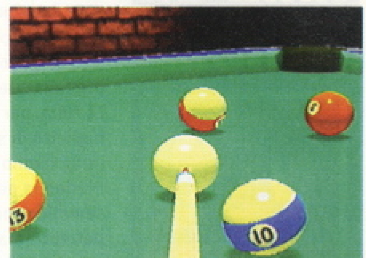


[SOPRA] Durante la partita potete richiamare un piccolo menu di opzioni grazie al quale potrete effettuare tiri più precisi.

> "Non è solo un gioco bello da vedere..."

Il biliardo, invece, è molto più divertente e vi permette di soffiare sulla schiuma di un paio di birre al bar sotto casa ascoltando nel contempo i consigli offertivi da un vecchio ubriacone che ha insegnato a Paul Newman tutto ciò che sapeva... Il problema delle versioni videoludiche di questo nobile passatempo è che, in sostanza, sono molto belle dal punto di vista grafico (come, ad esempio, il *Pool* della Gremlin) ma lasciano molto a desiderare sul piano della giocabilità.

Il tempo che occorre per effettuare regolazioni precise al millimetro, apportare delle modifiche a qualche variabile e navigare in mezzo a un mare di opzioni da vero intenditore può farvi diventare pazzi.



[SOPRA] Il contatto con le altre biglie è nitido e preciso, e gli effetti sonori sono stati digitalizzati dal vero alla perfezione.

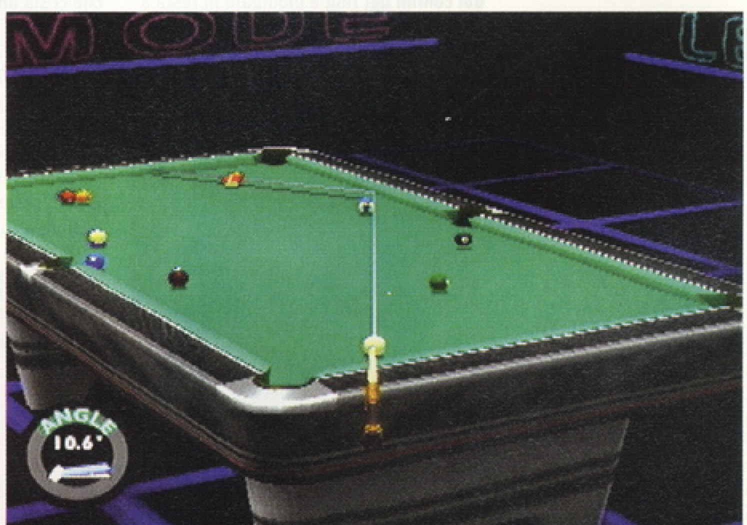
SPACCONATE

Tanto di cappello alla SunSoft, allora, perché *Pool Hustler* non è solo un gioco bello da vedere, ma è anche un gioco che vi risparmia la noia insita in quei 20 minuti che occorrono per approntare ogni colpo.

Per di più, l'agile *tutorial* incorporato nel gioco è così gentile da spiegarvi come eseguire ogni tipo di colpo di cui abbiate sentito parlare, dopodiché vi



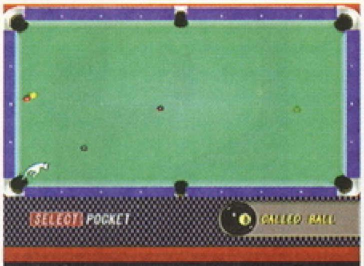
[SOPRA] Yung è un avversario migliore di Jo, ma anch'essa può essere battuta con facilità per via della frequenza con cui commette errori.



[SOPRA] La bellezza di *Pool Hustler* sta nella semplice interfaccia per l'utente. Potete carrellare all'indietro, attivare o disattivare "la linea di prova" e ruotare il tavolo.... Peccato che a volte la telecamera sia un po' lenta.



[SOPRA] Quando ci si trova ai piedi della sponda occorre sollevare il tallone della stecca, altrimenti questa si limiterà a sfiorare la sommità della biglia bianca. Il realismo delle animazioni è sorprendente: le biglie si spostano esattamente come farebbero le loro controparti reali.



[SOPRA] Decidete in quale buca intendete infilare la biglia nera. Spesso vi viene proposta una scommessa.



[SOPRA] Il tutorial introduttivo alle tecniche di gioco può servire ad afferrare gli aspetti più complicati del gioco.
[NEL RIQUADRO] Quando si gioca contro il computer, è possibile giocare a diversi tipi di biliardo.



[SOPRA] L'opzione Story vi permette di giocare per denaro. Simpatica, 'sta cosa...

permette di provarli per il numero di volte che ritenete necessario.

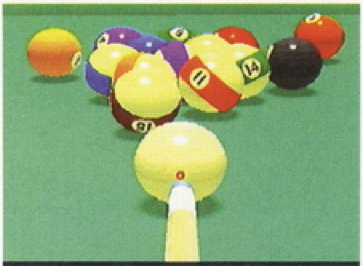
In effetti noi di Play siamo stati in grado di sfruttare efficacemente due delle tecniche proposteci dal *tutorial*: il metodo corretto per imprimere una rotazione alla biglia e fare saltare la biglia battente.

Quando si è padroni della biglia e del pallino, si può passare alla modalità di gioco principale, il cosiddetto *Story Mode*, che vede 12 patiti di biliardo sempre più bravi fare capolino nelle sale da biliardo del luogo per fare sfoggio della loro esperienza e dei trucchi esposti nel tutorial.

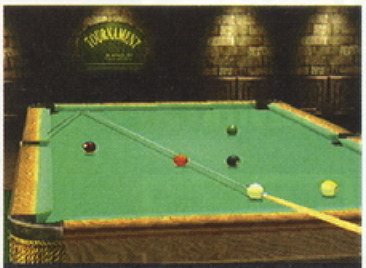
L'obiettivo è racimolare la maggior quantità di denaro possibile, cosa abbastanza facile fin dall'inizio dato che i primi avversari sembrano scimmie che giocano con ramoscelli anziché con stecche.

Colpiscono le biglie con una forza spropositata e si rifiutano assolutamente di giocare sul sicuro. Essi però non tardano a diventare molto più abili, perciò è meglio non accettare molte scommesse nel corso delle partite, altrimenti si rischia di dover andarsene con la coda fra le gambe e a stomaco vuoto.

Il biliardo simulato è quello "all'americana", che consiste in varianti di Nine Ball, Rotation, Eight Ball e 14-1. A differenza di *Pool Shark*, il biliardo virtuale della SunSoft non propone una grande quantità di giocatori poligonali e di elementi ornamentali e, per quanto valido sia il motore cinetico del gioco, esso non raggiunge i livelli del titolo della Gremlin. Le lunghe pause che si verificano quando la console decide che tipo di colpi eseguire sono seccanti, anche se non al punto da farvi perdere interesse nel gioco, e quando le biglie si fermano i pixel saltano quasi impercettibilmente. Si potrebbe quindi dire che *Pool Hustler* sia meno sofisticato e fluido di *Pool Shark*.



[SOPRA] In *Pool Hustler* è possibile zoomare in avanti o all'indietro finché si vuole, però le biglie non sono state con la stessa cura denunciata da Pool Shark.



[SOPRA] "La linea di prova" è uno strumento fondamentale di cui non potete fare a meno, anche se siete degli esperti.

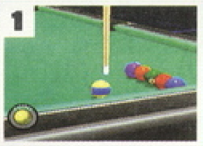
GAGLIARDO, 'STO BILIARDO!

Per zoomare in avanti e a ritroso occorre semplicemente premere i tasti dorsali, ma dopo aver eseguito un colpo, la telecamera non effettua la zoomata all'indietro per seguire la traiettoria del pallino. Una cosa davvero seccante. Fra le altre opzioni offerte, sono da segnalare l'imponente catalogo di colpi speciali, il tavolo su cui fare pratica e l'immancabile testa a testa fra due giocatori umani. Una vittoria conseguita nella modalità di gioco *Story* viene premiata con la possibilità di giocare in altri luoghi con un altro avversario umano, cosa infinitamente più divertente di una partita giocata contro i personaggi controllati dalla Playstation.

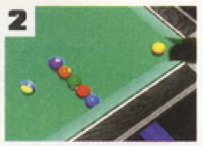
Pool Hustler è una splendida simulazione. Coglie gli elementi migliori del biliardo e permette ai giocatori di apprezzare una versione virtuale dello sport in questione senza sudare troppo, e se si ha la pazienza di sorvolare su alcuni difetti di programmazione, può risultare un ottimo passatempo.

FINEZZE FACILI

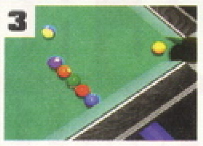
Sembra complicato e particolarmente difficile da fare nella vita reale, ma in Pool Hustler far ruotare la biglia è come bere un bicchier d'acqua.



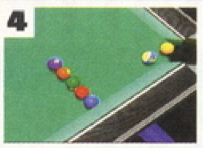
Sollevate il tallone della stecca di circa 70 gradi...



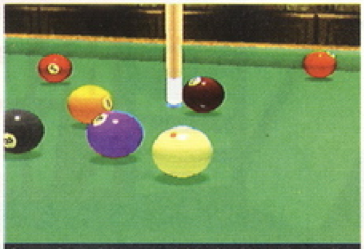
Fissate il punto di contatto con la biglia in fondo a destra...



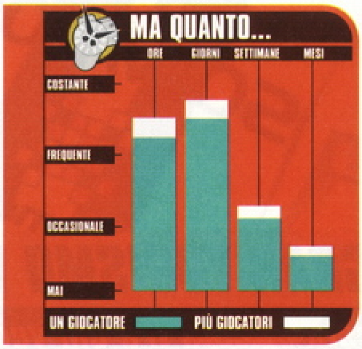
Regolate la forza di tiro al massimo (tenete premuto X per un po')



Mettetevi comodi e ammirate il volteggiare della biglia...



[SOPRA] Uno dei nostri colpi preferiti è quello che fa roteare la biglia. E grazie all'ottimo tutorial incorporato nel gioco, eseguire questo colpo è facilissimo.



PLAY

GRAFICA	●●●●●●●○○○
SONORO	●●●●●●●●●○
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●○○
LONGEVITÀ	●●●●●●●○○○
GESSETTI	●●●●●●●●○○

83%

Molto gratificante

Alternative:
Pool Shark 85%
Virtual Pool 68%

PLAYLIST

AGGIORNATA OGNI MESE

LA GUIDA PIÙ COMPLETA A TUTTI I GIOCHI PER PLAYSTATION









ALL'INTERNO OLTRE 300 GIOCHI RECENSITI E VALUTATI!

* Provato non in versione PAL

aracade shoot'em up · beat-'em-up · prima persona · puzzle e vari · platform · gioco di guida · sportivo · strategia/adventure

GIOCO	Giocatori	Memory Card	Multi-Tap	Link Cable	Split-Screen	Mouse	Volante	Light Gun	Dual Analogue	PLAY N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
4-4-2	1-2	●									57%	Gioco del calcio datato e deludente
2Xtreme	1-2	●									52%	Noioso gioco sportivo multi evento – scartato velocemente.
3D Lemmings	1	●				●					69%	Famoso puzzle game, ora in 3D! Discreto.
Abe's Oddysee	1	●									90%	Il platform game più coinvolgente per la PSX!
Abe's Exoddus	1	●								1	92%	Superlativo; un must per i giocatori dei platform!
Ace Combat*	1-2	●									81%	Simulatore di volo un po' ripetitivo.
Ace Combat 2*	1	●							●		84%	Migliore graficamente e maggiormente giocabile.
A-Train*	1	●				●					62%	Complessa gestione di risorse con i treni.
Actua Golf	1-4	●	●								88%	Il miglior gioco di golf sulla PSX per ora (in attesa di Golf2).
Actua Golf 2	1-4	●									80%	Graficamente non esaltante, ma abbastanza divertente.
Actua Golf 3	1-4	●							●	1	76%	Il miglior gioco di golf del momento.
Actua Ice Hockey	1-4	●	●						●		70%	Degno di un po' d'interesse, per gli amanti di questo sport.
Actua Soccer	1-2	●									79%	Buona simulazione del calcio, ora un po' superato.
Actua Soccer: Club Edition	1-2	●									62%	Deludente versione del gioco precedente.
Actua Soccer 2	1-4	●	●						●		90%	Il miglior gioco di calcio per la PlayStation!
Actua Soccer 3	1-4	●	●						●	2	92%	Il top dei giochi di calcio in stile arcade.
Actua Tennis	1-4	●	●						●	1	76%	Non proprio un ace, ma colpisce nel segno
Adidas Power Soccer	1-4	●	●								74%	Un grande gioco del passato, ora non più competitivo.
Adidas Power Soccer '97	1-4	●	●								52%	Stesso gioco, ma con le squadre inglesi. Scarso.
Adidas Power Soccer '98	1-4	●	●						●		75%	Fantastico graficamente, ma non abbastanza fluido.
Adventures of Alundra, The	1	●									86%	Affascinante ed incantevole RPG.
Agile Warrior:F111X	1	●									79%	Semplice e spensierato sparatutto della Virgin.
Air Race	1-2	●									68%	Monotono gioco di corsa che offre poco divertimento.
Alien Trilogy	1	●									91%	Incredibile, sparatutto spaziale. Divertimento assicurato.
Allied General	1-2	●									51%	Noioso gioco strategico ad esagoni. Adatto ai generali.
All-Star Soccer	1-8	●	●								80%	Commento molto divertente, discreto calcio !
All-Star Tennis	1-4	●	●						●		70%	Da un nuovo effetto al gioco del tennis!
Alone in the Dark 2	1	●									77%	Intrigante avventura francese in 3-D convertita da PC.
Andretti Racing '97	1-2	●		●	●		●				74%	Discreta gara di corse americane con split screen.
Apocalypse	1	●							●	2	82%	Grande patos, scarsa longevità.
Aquanaut's Holiday	1-2	●									58%	Incomprensibile e stupido gioco sottomarino.
Area 51	1-2					●		●			68%	Rozza conversione da coin-op.
Armoured Core	1-2	●									69%	Divertente ma troppo ripetitivo picchiaduro con robot.
Assault	1-2	●							●		80%	Un gioco basato su un B-movie.
Assault Rigs	1-2	●		●							81%	Gioco di distruzione carri armati. Buono il gioco in due.
Asteroids	1-2	●							●		70%	Manca la divina semplicità del vero Asteroids.
Atari Collection, The	1	●									81%	Molti classici. I migliori: Missile Command, Asteroids.
Auto Destruct	1	●									84%	Ultraviolento Armageddon su ruote!
Ayrton Senna's Kart Duel	1-2	●		●			●				71%	Inadeguata gara automobilistica, con poca azione.
Azure Dreams*	1	●									70%	Curioso. Insolito. Strano. Bizzarro. E piuttosto buono!
B-Movie	1	●							●	2	86%	Un grande divertimento con invasori spaziali in 3D.
Baby Universe	1	●									22%	Allucinante creatore di modelli, da scartare.
Ballblazer Champions*	1-2	●			●						69%	Stupido sport futuristico.
Batman & Robin	1	●							●		78%	Trasposizione del film con una sfida avvincente.
Batman Forever	1-2	●									41%	Pessimo utilizzo della licenza del film– evitare!
Battle Stations	1-2	●									51%	Piatto e poco convincente gioco di strategia navale...
Bedlam	1	●				●					78%	Complicato e intricato clone di Syndicate.
Beast Wars Transformers*	1	●									65%	Difficile trasformare il divertimento.
Beat Mania	1-2	●							●		60%	Creatore di musica in stile Arcade.
Bedlam	1	●				●					78%	Nebuloso e complicato clone di Syndicate.
Big Hurt Baseball*	1-2	●									81%	Conversione abbastanza convincente del gioco del baseball.
Biofreaks	1-2	●								1	78%	Caotico picchiaduro con mutanti e mutati!
Black Dawn	1	●									76%	Discreto sparatutto con elicottero.
BLAM! Machinehead	1	●									79%	Capolavoro grafico ma con scarsa profondità.
Blast Chamber	1-4	●	●								82%	Intelligente puzzle game con stanze rotanti.
Blast Radius	1-4	●		●					●		72%	Troppo simile a Colony Wars, meglio Vengeance!
Blasto	1	●							●		60%	Giocabile platform con grafica accettabile.
Blaze & Blade	1-4	●	●						●		73%	Interessante RPG per 4 giocatori. Appare un po' arduo!
Blood Omen: LOK	1	●									81%	Essere un vampiro – sanguinosamente divertente.
Bloody Roar	1-2	●									85%	Un picchiaduro di discreta fattura.
Bomberman World*	1-5	●	●								85%	Un gioco divertente che vi farà esplodere!
Brahma Force	1	●									85%	Azione dannatamente buona con guerrieri meccanici.
Breath Of Fire III	1	●									80%	Smisurato ed avvincente ma un po' superato.
Brian Lara Cricket	1-4	●	●						●		78%	Alternativa indoor, non male!

PLAY ICONE

Questi simboli indicano il numero di giocatori e se è possibile utilizzare con il gioco un dispositivo particolare.

- **Mouse compatibile** es. *Theme Park*
- **Un giocatore** es. *Resident Evil 2*
- **Più giocatori** es. *World Cup '98*
- **Volante Analogico** es. *Gran Turismo*
- **Multi-Tap compatibile** es. *Micro Machines V3*
- **Usa la Memory Card** [per i salvataggi]
- **Split-Screen Mode** es. *Bust-A-Move 2*
- **Link Cable Compatibile** es. *Formula 1/Wipeout*
- **Light Gun Compatibile** es. *Time Crisis*
- **Dual Analogue Compatibile** es. *Tekken 3*

PLAYBACK

LE NOSTRE TOP 10

Queste sono le nostre top ten per ogni categoria non conformi alla valutazione originale. È semplicemente la nostra opinione su quali siano i migliori giochi del momento per PlayStation.

ARCADE SHOOT-'EM UP



1. CW:Vengeance 92%
2. Vigilante 8 94%
3. Time Crisis 90%
4. Future Cop: 94%
5. Point Blank 90%
6. Colony Wars 92%
7. MDK 90%
8. Die Hard 93%
9. Twisted Metal 2 88%
10. DN: Time To Kill 87%

SPORT SIMULAZIONI



1. FIFA '99 91%
2. ISS Pro '98 92%
3. WLS '99 93%
4. World Cup '98 86%
5. Smash Tennis 86%
6. Prem Manager '98 89%
7. Everybody's Golf 85%
8. Total NBA '98 93%
9. Actua Soccer 392%
10. Actua Golf 88%

STRATEGIA & AVVENTURA



1. Metal Gear Solid 96%
2. Resident Evil 2 96%
3. Final Fantasy VII 93%
4. Parasite Eve 87%
5. Tomb Raider II 95%
6. FF Tactics 90%
7. Alundra 86%
8. C&C: Red Alert 90%
9. Broken Sword II 90%
10. Resident Evil 95%

PLAYBACK

LE NOSTRE TOP 10

PUZZLE & VARI



1. Bust-A-Groove 89%
2. Music 90%
3. Bomberman World 85%
4. Devil Dice 84%
5. Bust-A-Move 4 89%
6. Puzzle Fighter 90%
7. Worms 92%
8. Kurushi 88%
9. Micro Machines V3 88%
10. PaRappa 82%

GIOCHI DI GUIDA



1. Gran Turismo 97%
2. TOCA 2 94%
3. Colin McRae Rally 93%
4. Need For Speed 3 87%
5. TOCA Touring Car 94%
6. Rage Racer 94%
7. Formula One '97 90%
8. Moto Racer 2 87%
9. Rally Cross 89%
10. Wipeout 2097 93%

PLATFORM GAME



1. Crash 3 91%
2. Abe's Exoddus 92%
3. Spyro 88%
4. Jersey Devil 83%
5. Klonoa 83%
6. Gex 3-D 92%
7. Abe's Oddysee 90%
8. Crash 2 86%
9. Jumping Flash 2 86%
10. Dracula X 84%

GIOCO										PLAY N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
Broken Helix*	1	●									75%	Avvincente avventura 3-D, brutta grafica.
Broken Sword	1	●				●					84%	Bella avventura punta e clicca.
Broken Sword 2	1	●				●					90%	Avventura punta e clicca stupendamente intuitiva.
Bubble Bobble	1-2	●									85%	Divertimento arcade assicurato dei primi anni ottanta.
Bubsy 3D	1-4										82%	Accettabile gioco stile cartoon in 3-D.
Burning Road	1-2	●		●			●				76%	Azione pazzamente esagerata con grossi camion.
Bushido Blade*	1-2	●		●			●				94%	Elegante e brutale combattimento con le spade.
Bushido Blade 2*	1-2	●		●							80%	Sequel veramente deludente.
Bust-a-Groove	1-2	●								1	89%	Platform con la possibilità di giocare in coppia!
Bust-a-Move 2	1-2	●			●						88%	Semplice puzzle game, eppure totalmente coinvolgente.
Bust-a-Move 3DX*	1-2	●									88%	Una volta iniziato non è possibile smettere!
Bust-a-Move 4	1-2	●							●	2	86%	Questa serie continua a superarsi...
Buster Bros Collection*	1-2	●									86%	Pang ottiene un trattamento a 32-bit.
Capcom Generations 2*	1-2	●							●		85%	In questo pacchetto c'è 'Ghost 'N' Goblins. Favoloso!
Capcom Generations 4*	1-2	●							●		68%	Questa è la volta di Commando. Non proprio all'altezza!
Cardinal Syn	1-2	●							●		85%	Grande azione sanguinolenta guastata dal sistema di controllo.
Carnage Heart	1	●									57%	Stupida avventura strategica di robot sulla luna.
Casper	1	●									65%	Gioco basato sul film, insignificante e privo di fantasia.
Cheesy	1	●									50%	Certamente è...
Chessmaster 3D	1-2	●									68%	Scacchi. Sulla PlayStation. Hmm...
Chill	1-2	●							●		56%	Poco ispirato e stupido gioco di snowboard.
Choro Q*	1	●									70%	Originale ma rozza corsa in stile cartoon.
Choro Q 2*	1-2	●			●		●				85%	Molte più macchine, più divertimento in miniatura.
Chronicles of the Sword	1	●				●					43%	Noiosa avventura– Evitare!
Circuit Breakers	1-4	●	●						●		81%	Gran divertimento, ma area estremamente limitata.
City of Lost Children	1	●									78%	Lenta avventura Francese in 3-D.
Clock Tower	1	●				●					83%	Elegante, ed estremamente agghiacciante delitto misterioso!
Colin McRae Rally	1-2	●			●		●		●		93%	Il rally raggiunge il massimo!
Colony Wars	1	●							●		92%	Affascinante e giocabilissimo sparatutto spaziale.
Colony Wars: Vengeance	1	●							●	2	93%	Notevolmente migliore del primo. Epico!
Command & Conquer	1										79%	Conversione per PSX lenta e gravemente difettosa.
C&C: Red Alert*	1-2	●		●		●					90%	Il migliore tra i wargame in tempo reale.
C&C: Retaliation	1-2	●		●		●				1	91%	L'ultima parola in fatto di simulazioni di guerra in real-time.
Contra: Legacy of War	1-2	●									62%	Deludente sparatutto arcade della Konami.
Contra Adventure, The*	1	●							●		49%	Un seguito veramente brutto di un classico 16 bit.
Coolboarders	1	●									82%	Veloci acrobazie su snowboard.
Coolboarders 2*	1-2	●		●	●				●		81%	Il gioco di snowboard definitivo.
Coolboarders 3	1-2	●		●	●				●		84%	Il miglior gioco di snowboard per PlayStation.
Courier Crisis	1	●									54%	Ridateci il vecchio Paperboy!
Crash Bandicoot	1	●									84%	Platform decisamente splendido.
Crash Bandicoot 2	1	●							●		86%	Crash ritorna con stile!
Crash Bandicoot 3: Warped	1	●							●	2	91%	Il miglior platform game sulla PlayStation.

TESTA A TESTA

GRAN TURISMO vs RIDGE RACER TYPE 4

CHI VEDRÀ PER PRIMO LA BANDIERA A SCACCHI

Con oltre milioni di copie vendute solo nel mondo *GT* è chiaramente un titolo da non perdere, e figuratevi che non è nemmeno passato un anno da quando è uscito. Oltretutto questo è solo il primo titolo *GT* e non un sequel. Ci sono molti aspetti del gioco che hanno contribuito al suo fenomenale successo, la cosa più ovvia sono le sue incantevoli visuali.

Ma anche la manovrabilità e il realismo delle macchine, le opzioni di adattamento e l'incredibile numero di concorrenti da battere nella modalità "Gran Turismo" hanno giocato un ruolo molto importante nel renderlo uno dei più grandi giochi di corse.

Partendo con 10.000 crediti, dovete guardarvi intorno negli showroom che vendono pezzi di seconda mano in cerca di un'auto abbordabile, quindi dovete fare il test di guida prima di partecipare ai vari eventi. È questo tipo di giocabilità e di rigiocabilità che rende *Gran Turismo* così attraente. Aspettate di vedere *Gran Turismo 2*.





Gran Turismo		Ridge Racer Type 4
Quante macchine? 250	320 Quante macchine?	
Sono macchine reali? Si!	Non proprio! Sono macchine reali?	
Sono varie? Si	Non molto Sono varie?	
Numero di giocatori? 1-2	1-4 Numero di giocatori?	
Possibilità di link-up? No	Si Possibilità di link-up?	
Quanti tracciati? 11	8 Quanti tracciati?	
Realismo in manovrabilità? Estrema	Non molto Realismo in anovrabilità?	
Quanti eventi? 17	1 Quanti eventi?	
Miglior novità? Autolavaggio	Edit adesivi Miglior novità?	
Fattore di sfida Immenso	Così così! Fattore di sfida	
È ancora il re della strada	*Non è bello, ma è meglio di niente*	

Nella serie *Ridge Racer* c'è sempre una costante su cui si può contare ed è che ogni volta è sempre più grande, migliore e più spettacolare. Tre anni fa questo arcade della Namco è arrivato gentilmente nel mondo della PlayStation e da quel momento è diventato sempre più forte. Quest'ultima uscita nel mondo del brivido dell'alta velocità batte *GT* come numero di auto, 320, divise in quattro classi diverse. Il gran numero di macchine non è comunque sufficiente a garantirgli il successo.

Le superlative visuali di *GT* sono state alla fine superate, dalle luci posteriori offuscate agli elicotteri ed aeroplani sullo sfondo, e il design dei tracciati è il migliore di qualsiasi altro gioco di guida uscito finora. Inoltre, il desiderio di giocare e rigiocare rimane intatto anche dopo molte partite. I replay sono limitati al solo ultimo giro e questo non può essere sufficiente. Comunque, la modalità link-up a quattro giocatori in split-screen lo rende tremendamente stuzzicante.

arcade shoot'em up · beat-'em-up · prima persona · puzzle e vari · platform · gioco di guida · sportivo · strategia/adventure

* Provato non in versione PAL

GIOCO										PLAY N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
Crime Killer	1	●							●		78%	Un po' ripetitivo, ma pieno di spessore e di azione.
Crisis Beat*	1-2	●							●		45%	Un Fighting Force piuttosto rachitico.
Critical Depth	1-2	●			●				●		72%	Sparatutto sottomarino al di sopra della media.
Criticom	1-2	●									87%	Discreto primitivo picchiaduro. Ora dimenticato.
Croc: Legend of the Gobbos	1	●							●		78%	Furto intellettuale ma comunque divertente!
Crow: City of Angels	1	●									21%	Un vero schifo!
Crusader: No Remorse	1	●									80%	Decente sparatutto convertito dal PC.
Crypt Killer	1-2							●			38%	Asrtuso, stupido, pessimo sparatutto.
Cyberia	1	●									67%	Sparatutto su binari. Ugh!
Cybersled	1-2	●			●						55%	Colori vivaci ma estremamente stupido.
CyberSpeed	1	●									65%	Gioco di corse in stile Hi-Octane. Indecente.
D	1	●									69%	Mediocre avventura 3-D. Lenta.
Dark Forces	1										75%	Spaventosa conversione di Guerre Stellari.
Darklight Conflict	1										79%	Fantastica grafica ma tremendamente noioso.
Dark Omen	1	●				●					85%	Raffinata simulazione di azione/strategia.
Darkstalkers*	1-2										88%	Picchiaduro convertito da coin-op. Estremamente giocabile.
Darkstalkers 3*	1-2	●							●	2	89%	Un superbo e spaventoso seguito veramente impressionante.
Dead Ball Zone	1-2	●							●		84%	Futuristica distruzione e mutilazione. Dannatamente giocabile!
Dead Or Alive*	1-2	●							●		91%	Il picchiaduro più avvincente di tutti i tempi!
Deathtrap Dungeon	1	●									88%	Irresistibile avventura sotterranea ad alta tensione.
Defcon 5	1	●									88%	Roboante avventura spaziale . Lenta.
Descent	1-2	●		●							85%	Era già buono, ora lo è di più!
Descent 2	1-2	●		●							63%	Praticamente lo stesso gioco. Non così divertente.
Destruction Derby	1-2	●		●							86%	Quasi un capolavoro per PSX. Buona l'opzione due giocatori.
Destruction Derby 2	1	●									82%	Migliore, ma manca il link-up – bah!
Devil's Deception	1-2	●									68%	Intrigante e impegnativo, ma un po' inconcludente.
Devil's Dice	1-5	●	●							2	84%	Difficoltà infernale, ma diabolicamente divertente!
Diablo	1-2	●									74%	Divertente ma ripetitivo gioco di ruolo stile Arcade.
Die Hard Trilogy	1	●				●	●	●			92%	Tre film in un solo gioco. Magnifico.
Discworld	1	●				●					74%	Avventura in stile cartoon poco divertente.
Discworld II	1	●				●					80%	Umoristica avventura fuori dai canoni...
Disruptor	1	●									87%	Impressionante clone 3-D di Doom.
Dodgem Arena	1-4	●		●	●				●		50%	Scadente fusione di sport futuristici.
Doom	1-2			●							93%	Grandissimo link-up, purtroppo ora un po' superato.
Dracula X*	1	●									84%	Platform con vampiri giapponese.
Dragon Ball Z GT: Final Bout*	1-2	●									39%	Orribile picchiaduro.
Duke Nukem	1	●		●					●		90%	Sparatutto fantasticamente giocabile.
Duke Nukem: Time To Kill	1	●			●						87%	Duke si dimostra veramente convincente.
Dynasty Warriors*	1-2	●									71%	Picchiaduro piuttosto bizzarro ma carino.
Earthworm Jim 2	1	●									69%	Divertimento a 16-bit, ma dura troppo poco.
Einhander*	1	●									90%	Un genere completamente diverso. Mozzafiato!
Epidemic*	1	●									71%	Lenta e noiosa avventura.
ESPN Extreme Games	1-2	●									73%	Sport faticosi, per niente divertenti!
Everybody's Golf	1-4	●									85%	Altamente godibile gioco del golf.
Excalibur 2555 AD	1	●									86%	Fantasioso e smodato RPG.
Exhumed	1	●									84%	Irresistibile sparatutto Egiziano in 3-D.
Explosive Racing	1	●		●			●				82%	Veloce e giocabile gara automobilistica, non troppo innovativa.
Extreme Pinball	1-2	●									54%	Misera simulazione del flipper. Leggi fisiche quasi inesistenti.
Extreme Snow Break	1	●									09%	Schifezza assoluta.
Fade To Black	1	●									90%	Avventura in stile sci-fi molto avvincente!
Fantastic Four	1-4	●	●								69%	Poco fantastic, ma abbastanza giocabile.
FIFA '96	1-4	●	●								81%	Ordinario giochino del calcio.
FIFA '97	1-4	●	●								70%	Grafica migliorata, giocabilità peggiorata
FIFA '99	1-8	●	●						●	2	91%	Il migliore gioco della serie FIFA.
FIFA: Road to World Cup 98	1-4	●	●						●		91%	Per ora. Il miglior gioco di calcio in circolazione!
Fifth Element (The)	1	●							●		50%	Deludente– noleggiate la videocassetta, è meglio!
Fighter's Impact*	1-2	●									76%	Datato e inconcludente picchiaduro 3-D. Comprate Tekken2.
Fighting Force	1-4	●							●		89%	Azione brutalmente distruttiva a due giocatori.
Final Doom	1-2			●		●					82%	Nuovi livelli ma sempre lo stesso.
Final Fantasy VII	1	●									93%	L'avventura per eccellenza!
Final Fantasy Tactics*	1	●									90%	Epico ed affascinante RPG strategico.
Firemen, The*	1	●									78%	Grafica a 16-per questo gioco da pompieri.
Firestorm: Thunderhawk2	1	●									85%	Sparatutto con elicottero dalla Core.
Firo & Klawd	1-2										64%	Appariscente avventura di poliziotti stile cartoon. Scarsino.
Fluid	1	●							●		78%	Fugace ma interessante diversivo.
Formation Soccer*	1-2	●									58%	Costoso e superato gioco del calcio!
Formula 1	1-2	●		●			●				84%	Esaltante e gloriosa simulazione di F1!
Formula 1 '97	1-2	●			●		●		●		90%	Aggiornamento efficace ed imbottito di divertimento!
Formula 1 '98	1-2	●		●	●		●		●	1	68%	Veramente deludente. Comprate F1 '97!
Formula Karts: SE	1-2	●			●		●				75%	Troppo semplicistico per sortire un interesse di massa.
Forsaken	1-2	●			●				●		92%	Risultato meraviglioso. Assolutamente mozzafiato.
Frenzy	1	●							●		73%	Divertente ma effimero arcade.
Frogger	1-4	●	●								69%	Sinceramente deludente conversione del vecchio frogger.
Future Cop LAPD	1-2	●			●				●		94%	Il miglior sparatutto in isometria mai visto!
G-Darius	1-2	●							●		88%	Uno dei migliori sparattutto in circolazione.

PLAYBACK

LE NOSTRE TOP 10

TITOLI PLATINUM



1. Time Crisis 90%
2. Tomb Raider 94%
3. Tekken 2 95%
4. Resident Evil 95%
5. Die Hard Trilogy 92%
6. TOCA 92%
7. Micro Machines V3 92%
8. V-Rally 87%
9. ISS Pro 84%
10. V-Rally 87%

BEAT-'EM-UP



1. Tekken 3 97%
2. Rival Schools 96%
3. Darkstalkers 3 89%
4. Dead Or Alive 91%
5. Soul Blade 96%
6. SF EX Plus 91%
7. Bushido Blade 94%
8. Tobal 2 92%
9. SF Zero 2 94%
10. Tekken 2 95%

SHOOT-'EM-UP PRIMA PERSONA



1. Duke Nukem 90%
2. Forsaken 92%
3. Doom/Final 82%
4. Tenka 86%
5. Mechwarrior 2 91%
6. Exhumed 84%
7. Alien Trilogy 91%
8. Disruptor 87%
9. Doom 93%
10. Tunnel B1 87%

LONGEVITÀ
LA PROVA DEL TEMPO

RAGE RACER



Questo è stato il primo gioco che ha osato essere diverso, portando l'intera serie *Ridge Racer* a nuove altezze, ed ora torna sugli scaffali. Tuttavia, il concetto di acquistare nuove macchine e di modificarle per spremerle al fine di ottenere più velocità era abbastanza intrigante fino all'arrivo di *GT* che aveva tutto e fatto meglio. La cosa più frustrante in *Rage Racer* è la sensazione che si prova come di "correre su rotaie". Se siete abbastanza impacciati e finite sul bordo della strada, perdete velocità e andate a sbattere contro una barriera invisibile. Il numero di macchine presenti vi dà parecchio lavoro e le auto diventano abbastanza veloci quando potete disporre di motori più potenti. Ma con l'uscita di *Ridge Racer Type 4*, questo potrà essere preso in considerazione solo da automobilisti senza amici da affrontare.

valore di rigiocabilità

RIDGE RACER REV



Questo è il primo della serie *Ridge Racer* in cui è stata implementata la modalità link-up (anche se, stranamente in *Rage Racer* non c'era) e basta questo per renderlo indispensabile. Il gioco era fondamentalmente una versione abbastanza simile all'originale con un maggior numero di auto nascoste da trovare e con diversi percorsi, che erano già abbastanza per rendere felici i fan di *RR*. Ma giocando per un po', si scopre ben presto che diventa piuttosto noioso. Le leggi fisiche non sono state praticamente applicate alle auto e, quando si aggirano nei pochi percorsi,si nota che i dettagli sono piuttosto scarsi . L'unico vero motivo per cui si torna a giocare, a parte le sfide con gli amici, può essere quello di cercare le tre macchine nascoste, se non sono già state trovate. Con l'esperienza acquisita in altri giochi di guida non dovrebbe essere troppo difficile. Tuttavia, riuscire a sconfiggere "White Angel" è sempre una delle esperienze più gratificanti.

valore di rigiocabilità

GIOCO										PLAY N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
G-Police	1	●							●		84%	Vibrante arcade 3-D con atmosfere palpitanti!
Galaxian 3*	1-4	●	●			●					69%	Sparatutto ripetitivo e confusionario.
Gex	1	●									76%	Infelice platform 3DO con una stupida lucertola.
Gex 3-D: Enter the Gecko	1	●							●		92%	Eccellente ed imperdibile il miglior platform in circolazione!
Ghost In The Shell	1	●									73%	Prodotto carino. Riservato agli estimatori dei Manga!
Goal Storm*	1-2	●									69%	Inesorabilmente lento ha mancato il bersaglio...
Granstream Saga, The*	1	●									76%	Avvincente, ma un po' troppo semplicistico.
Gran Turismo*	1-2	●			●		●		●		97%	Il miglior gioco di corsa mai realizzato!
Grand Theft Auto	1	●									88%	Rubare le macchine. Criminosamente avvincente!
Grid Run	1-2	●	●		●						53%	Gioco di labirinti banale con poche possibilità.
Guilty Gear*	1-2	●									43%	Stravagante combattente, si annienta da sé.
Gunbarl*	1-2	●						●			83%	Avvincente sequel di Point Blank.
Gun Bullet*	1-2	●						●			85%	Un vero colpo per uno o due giocatori...
Gunship	1	●									68%	Non regge il peso degli anni...
Hard Boiled	1	●									29%	Una licenza sprecata in modo disastroso...
Hardcore 4X4	1-2	●		●			●				81%	Diabolica e ripetitiva azione off-road.
Heart Of Darkness	1	●									81%	Platform ad enigmi molto giocabile anche se di breve durata.
Hebereke's Popitto	1-2	●									43%	Perché giocarci quando esiste già Puzzle Fighter?
Herc's Adventures*	1-2	●									70%	Avventura con una grafica graziosa.
Hercules*	1	●									63%	Dolce ed innocente ma semplice e stupido.
Hermie Hopperhead*	1	●									53%	Inutile banalità platform in stile cartoon.
Hexen	1	●									35%	Uno dei peggiori giochi per PSX mai visti!
Hi-Octane	1-2	●			●						80%	Discreta corsa automobilistica della Bullfrog.
Horned Owl*	1-2	●						●			73%	Una scusa banale per un gioco di sparatorie.
Hyper Tennis	1-4	●	●								78%	Simulazione del tennis inutile. Ce ne sono di migliori.
Impact Racing	1-2	●		●							87%	Un tempo è stato ottimo, ora decisamente superato!
Incredible Hulk, The	1	●									45%	Non c'è niente di incredibile. Scarso.
Independence Day*	1-2	●		●	●						47%	Conversione senza senso basata sul famoso film!
International Moto X*	1-2	●		●							77%	Discreta gara motociclistica.
Int Superstar Soccer Deluxe	1-4	●	●								83%	Conversione del calcio a 16-bit con pochi fronzoli.
Int Superstar Soccer Pro	1-2	●									84%	Uno dei migliori giochi del calcio su PSX!
ISS Pro '98*	1-2	●									92%	Quasi bello quanto la versione per N64. Stupendo!
Int Track & Field	1-4	●	●								85%	Superlativo gioco multi-evento sportivo!
In The Hunt*	1-2	●									69%	Miserable sub shoot-'em-up. Tosh!
Iron & Blood	1-2	●									75%	Passabile picchiaduro medievale.
Iron Man & Manowar	1-2										47%	Divertente quanto un'operazione ai genitali!
Iznogoud	1										34%	Un platform eccezionalmente brutto.
Jeremy McGrath Super Cross '98	1-2	●			●						70%	Abbondanza di opzioni, ma non all'altezza di Moto Racer.
Jersey Devil	1	●							●		83%	Diabolicamente giocabile, merita un'occhiata!
Jet Rider	1-2	●									85%	Velocissime jetbike grafica scarna.
Jet Rider 2*	1-2	●			●				●		78%	Divertente ma essenzialmente lo stesso gioco.
Johnny Bazookatone	1	●									85%	Doveva essere decisamente forte. Non lo è.
Jonah Lomu Rugby	1-2	●	●								86%	Simulazione del rugby accurata e giocabile.
Judge Dredd	1-2	●						●			62%	Fantastica licenza, gioco deludente.
Jumping Flash	1	●									87%	Fantasioso platform in prima persona.
Jumping Flash 2*	1	●									86%	Psichedelica sequel del precedente (solo migliore).
Kick Off '97	1-2	●									68%	Il gioco non rende giustizia al nome!
Kick Off World	1-4	●	●								77%	Un gioco discreto pieno di opzioni eccellenti.
Kileak The Blood	1	●									57%	Scarso clone di Doom che manca di incisività.
Kileak The Blood 2	1	●									65%	Stesso gioco con un '2' alla fine.
Killing Zone*	1-2										57%	Spregevole picchiaduro. Evitare.
King Bowling	1-4	●									37%	Simulazione del bowling in stile cartoon poco ispirato.
King's Field	1	●									61%	Vecchio RPG con pessima grafica.
King Of Fighters '95*	1-2	●									62%	Inutile picchiaduro in 2-D!
King Of Fighters '96*	1-2	●									59%	La vergogna dei giochi di combattimento.
Klonoa: Door to Phantomile*	1	●									83%	Veloce ed apprezzabile platform giapponese.
Knockout Kings	1-2	●							●	2	88%	Semplicemente il miglior gioco di box su PlayStation!
Konami Antiques Vol. 1	1-2	●									58%	Variopinto ma imbottito di nefandezze!
Krazy Ivan	1	●									61%	Discreto al tempo della sua prima uscita ma è ormai superato.
Kula World	1-2	●									83%	Innovativo puzzle divertimento con le palle!
Kurushi	1	●									88%	Puzzle game di elevatissima qualità.
Last Report, The	1	●									27%	Un punta e clicca bruttissimo e senza speranze!
Legend	1-2	●								1	79%	Un picchiaduro di quelli di una volta!
Lemmings (Oh No...)	1-2	●									81%	Nuova versione del grande rompicapo!
Libero Grande	1-2	●			●				●		67%	Interessante simulatore di calcio, ma confusionario!
Lifeforce Tenka	1	●									86%	Macabro clone di Doom. Sgargiante.
Little Big Adventure	1	●									83%	Avventura grafica notevole!
Loaded	1-2	●									85%	Coraggioso e pazzo, ma ripetitivo.
Lomax in Lemmingland	1										70%	Platform game scialbo come la sciacquatura di piatti.
Lone Soldier	1	●									43%	Sopravvalutata nefandezza stile Rambo!
Lost Vikings 2, The	1-2										72%	Giocabile platform strategico. Un po' vecchio.
Lost World, The	1	●									79%	Platform con grafica splendida, purtroppo, con poca profondità.
MDK	1	●									90%	Sparatutto in 3-D eccezionalmente elaborato.
Machine Hunter	1-2				●						72%	Discreto sparatutto ispirato a Paradroid.
Madden '97	1-4	●	●								81%	Solida e giocabile simulazione del football americano.

arcade shoot'em up · beat-'em-up · prima persona · puzzle e vari · platform · gioco di guida · sportivo · strategia/adventure

* Provato non in versione PAL

	GIOCO										PLAY N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
	Madden '98	1-8	●	●								82%	Un buon gioco anche se con una grafica piuttosto rozza.
	Madden NFL '99	1-8	●	●						●		89%	Il miglior gioco di NFL sulla PlayStation.
	Marvel Super Heroes*	1-2	●									87%	Picchiaduro dall'elevata giocabilità.
	Magic Carpet	1	●									57%	Tristemente datato per gli standard odierni.
	Mass Destruction*	1	●									80%	Divertente e distruttivo gioco di carri armati...
	Maximum Force	1-2							●			37%	Impallidisce al cospetto di Time Crisis! Inesistente.
ASSO	Mechwarrior 2	1	●									91%	Sparatutto di altissima classe con grossi robot!
	Medievil	1	●							●		86%	La morte non è mai stata così commovente..
	Mega Man 8*	1	●									82%	Giocabile e colorato ma tremendamente poco profondo.
	Men In Black	1	●									35%	Sgradevole e ingiocabile tie-in tratto dal film.
ASSO	Metal Gear Solid*	1	●							●		94%	Veramente eccezionale, anche se perde molto in giapponese.
	Metal Slug*	1-2	●									74%	Grande azione, ma niente di eccezionale.
ASSO	Michael Owen's WLS '99	1-4	●	●						●	2	93%	Il giovane Michael fa centro al suo debutto!
	Mickey's Wild Adventure	1	●									79%	Discreto platform in stile cartoon. Yawn!
ASSO	Micro Machines V3	1-8	●	●								92%	Corsa di macchinine da urlo. Fantastico!
	Midnight Run	1	●									60%	Monotono gioco di corse con scarsa attrattiva.
	Monopoly	1-4	●	●			●					75%	Una divertente e fedele conversione dell'originale.
	Monster Rancher*	1-2	●									68%	Effimera novità con animaletti virtuali.
	Monster Trucks	1	●									74%	Bella ma stupida corsa di off-road.
ASSO	Mortal Kombat 3	1-2	●									93%	Non comprate questo prendete, piuttosto, la trilogia di MK.
	Mortal Kombat 4	1-2	●							●		87%	L'istinto omicida portato al massimo.
	MK Mythologies	1	●									71%	Sanguinolento ma ordinario platform.
ASSO	Mortal Kombat Trilogy	1-2										92%	Un'orgia di sangue a 16-bit. Non male.
	Moto Racer	1-2	●							●		86%	Una grandissima gara motociclistica.
	Moto Racer 2	1-2	●			●				●		87%	Uno splendido sequel con un sacco di divertimento.
	Motorhead	1-2	●			●				●		79%	Gara automobilistica di grande impatto ma di scarso interesse.
	Motor Toon GP 2*	1-2	●		●			●				79%	Corsa in stile cartoon altamente giocabile.
	Mr Domino	1	●									72%	Originale ma poco longevo.
ASSO	Music	1	●								1	90%	L'ultima parola in fatto di creazione di musica!
	Myst	1	●									68%	Monotona e statica avventura. Triste.
	N2O	1-2	●			●				●		70%	Frenetico sparatutto, purtroppo molto ripetitivo.
	Nagano Winter Olympics*	1-4	●	●	●					●		83%	Eccellente sfida invernale multiplayer.
	Namco Encore*	1	●									79%	Contagioso– meglio: Rolling Thunder.
	Namco Museum 1*	1-2	●									70%	Collezione di classici – i migliori: Pacman and Galaga.
	Namco Museum 2*	1-2	●									70%	Peggio del Vol 1 – il migliore: Xevious.
	Namco Museum 3*	1-2	●									73%	Decente sguardo al passato– il migliore: Pole Position II.
ASSO	Namco Museum 4	1-2	●									79%	Alcuni giochi interessanti– il migliore: Pacland.
	Nanotek Warrior*	1										76%	Stancante sparatutto a livello molecolare.
	Nascar Racing '96	1	●					●				80%	Simulazione di corse esauriente– un po' scattoso.
	Nascar Racing '98	1-2	●			●		●		●		82%	Il pacchetto completo di Nascar.
	Nascar Racing '99	1-2	●			●		●		●	1	83%	L'esperienza definitiva della serie Nascar.
	NBA Hang Time	1-4	●	●								60%	Un basket piuttosto superato...
	NBA In The Zone	1-2	●									79%	Buona simulazione sportiva, ma non quanto Total NBA.
	NBA Jam Extreme	1-2	●									79%	Trasposizione arcade troppo esagerata. Un po' scialbo
	NBA Jam:TE	1-4	●	●								77%	Azione convulsa due contro due. Abbastanza divertente.
	NBA Live '96	1-2	●									82%	Vecchia simulazione del basket. Poco mordente.
	NBA Live '97	1-2	●	●								89%	Tutti gli ultimi giocatori e statistiche. Engine migliorata.
	NBA Live '99	1-8	●	●						●	2	83%	Un basket sempre più attraente!
	NBA Pro '98	1-8	●	●								78%	Buono ma non al passo della concorrenza.
	Need For Speed, The	1-2	●		●	●		●				84%	Classica corsa di bolidi fantascientifici. Ottimo link-up!
ASSO	Need For Speed 2, The	1-2	●			●		●				90%	Grafica rozza ma con divertimento a lungo termine.
	Need For Speed 3, The	1-2	●			●		●		●		87%	Eccezionalmente veloce, ma senza quel tocco di magia.
	Newman Haas Racing	1-2	●			●		●		●		74%	Molto simile a F1'97, che è migliore.
	NFL Blitz	1-2	●							●		87%	Un vero avversario di *Madden*.
	NFL Game Day	1-2	●									73%	Football americano– a chi interessa?
	NFL Xtreme	1-2	●							●		61%	Non c'è niente di eXtremo!
	NHL '97	1-8	●	●								86%	Intensa azione per l'hockey su ghiaccio– fluido e veloce.
	NHL '98	1-8	●									71%	Ottima grafica, pessima giocabilità.
	NHL '99	1-8	●							●	1	81%	Fluido, duro, veloce e veramente forte!
	NHL Face Off	1-2	●									78%	Tentativo ammirevole ma un po' goffo.
	NHL Face Off '98	1-8	●	●						●		80%	Il miglior gioco di hockey su ghiaccio per la PlayStation.
	NHL Open Ice	1-4	●	●								40%	Superato ed obsoleto hockey!
ASSO	Nightmare Creatures	1	●							●		90%	Fantastico splatter a tutto schermo!
	Ninja: Shadow Of Darkness	1	●									78%	Buona grafica, ma subito ripetitivo.
	Note, The	1	●									72%	Avventura in prima persona abbastanza buono.
	Novastorm	1	●									38%	Pessimo sparatutto!
	Nuclear Strike	1	●									88%	Graficamente migliore di Soviet Strike.
ASSO	ODT	1	●							●	2	91%	Impressionante e imperdibile caos mutante.
	Off World Interceptor	1-2	●			●						77%	Scattosa e vergognosa battaglia 3-D. Evitare.
	Olympic Games	1-8	●	●								89%	Fantastico gioco multi evento.
	Olympic Soccer	1-2	●									84%	Ottimo e giocabile calcio, grafica nella media.
	One	1	●									86%	Il più distruttivo gioco mai visto!
	Onside Soccer	1-2	●									76%	Calcio poco ispirato con alcuni aspetti manageriali.
	Overblood	1	●									86%	Avventura spaziale 3-D innovativa e ricco di atmosfera.
	Overboard	1-5	●	●						●		75%	Divertente, ripetitivo e semplice picchiaduro.

GLI EROI
QUELLI CHE AMIAMO

LARA CROFT
TOMB RAIDER III



La nostra eroina maggiorata è sempre al top della nostra classifica

RAZIEL
LOK: SOUL REAVER



Lo spettro bevitore di sangue che squarta i contadini. Il male allo stato puro.

MIKE LEROI
SHADOWMAN



Cacciatore di killer simil zombie con un incredibile arsenale.

CRASH
CRASH 3: WARPED



Roditore tirapugni, lancia tornado. Il re dei platform.

EVE
PARASITE EVE



Pupa mutante dalla voce angelica che è letteralmente bollente.

& I CATTIVI
E QUELLI CHE ODIAMO

SPYRO
SPYRO THE DRAGON



Il draghetto dalla voce stridula è sempre il re dei perdenti.

MICHAEL OWEN
WLS '99



Il ragazzo sa giocare . . . ma non può presentare un gioco così burroso.

DR BOSKONOVITCH
TEKKEN 3



Puoi essere vecchio ma cerca di stare in piedi e combattere.

BRUCE WILLIS
APOCALYPSE



La sua balda presenza poteva migliorare questo gioco? Naaaah

ADA WONG
RESIDENT EVIL 2



La durissima agente segreto viola la sua copertura innamorandosi. Geniale.

HARDWARE
TOP 5 PERIFERICHE

JOYPAD



1. Dual Shock — Sony
2. Dual Analogue — Sony
3. Analogue + — Joytech
4. PSX 1 — LMP
5. Station Master — Logic 3

LIGHT GUN



1. G-Con 45 — Sony
2. Scorpion — Fire
3. Erazer — Fire
4. Predator — Logic 3
5. PSX Light Gun — LMP

JOYSTICK



1. Dominator — Logic 3
2. Pro Arcade 2 — Fire
3. EagleMax — Act Labs
4. Arcade Stick — Namco
5. PS Arcade — Interact

VOLANTI



1. Top Gear — Logic 3
2. RS Racing System — Act Labs
3. Rumble Force — LMP
4. NegCon — Sony
5. Jordan GP — Joy Tech

STRANEZZE



Jogcon — Namco

Indubbiamente la più mostruosa periferica per PSX mai vista!

GIOCO	PLAY N.										PUNT.	NOI DICIAMO...
Pandemonium	1										90%	Divertente platform game, ma troppo restrittivo.
Pandemonium 2	1	●									72%	Platform lineare, ma con una grafica.piacevole
Panzer General	1-2	●				●					73%	War game strategico per gli amanti del genere.
PaRappa the Rapper	1	●									87%	Tieni il tempo al ritmo delle rime. Stupendo!
Parasite Eve*	1	●							●		87%	Terrificante avventura horror con grafica cinematica.
Peak Performance*	1-2	●			●		●				85%	Eccezionale corsa a 28 macchine– grandi risate!
Perfect Weapon	1	●									65%	Avventura 3-D inconsistente.
Pet In TV	1	●									77%	Il miglior gioco con animaletti virtuali sulla terra!
PGA Tour '96	1-8	●									86%	Beh, è il gioco del golf. Comprate la versione update.
PGA Tour '97	1-4	●									81%	Simulatore di golf estremamente buono.
PGA Tour '98	1-4	●	●								63%	Golf con ottima grafica, purtroppo scarsa giocabilità.
Phat Air Extreme Snowboarding	1-2	●			●						22%	Gioco veramente scadente in un mercato ormai saturo.
Philosoma	1	●									85%	Sparatutto con bella grafica, un po' datato.
Pitball	1-4	●	●								66%	Rozzo e confusionario sport futuristico.
Pitfall: Beyond the Jungle	1	●									70%	Platform 3-D al di sopra della media.
Player Manager	1-2	●				●					74%	Gioco manageriale banale. Lento e senza attrattiva.
Pocket Fighter*	1-2	●									84%	Riedizione ma comunque immensamente soddisfacente.
PO'ed	1										87%	Clone di Doom, vorrebbe essere umoristico.
Point Blank	1-2	●						●			90%	Coinvolgente sparatoria... ed è legale.
Pool Shark	1-8	●	●			●			●		85%	La più realistica simulazione di biliardo.
Porsche Challenge	1-2	●			●		●		●		82%	Superba grafica, tecnicamente stupendo. Troppo lento.
Power Instinct 2*	1-2	●									52%	Scadente ed osceno picchiaduro– da tenere alla larga.
Powermove Pro Wrestling	1-2	●									51%	Uomini in calzamaglia, gioco asasolutamente terribile.
Powerplay Hockey '97	1-4	●	●								82%	Ancora un gioco dell'hockey, davvero molto bello.
Power Soccer 2	1-4	●	●						●		63%	Fondamentalmente poco divertente!
Poy Poy	1-4	●	●								84%	Originale e allegro gioco multiplayer!
Premier Manager '98	1-4	●				●			●		89%	Il miglior gioco manageriale di calcio mai uscito.
Primal Rage	1-2	●									85%	Picchiaduro con spade. Oggi un po' scarsino.
Prime Goal EX*	1-2	●									62%	Mediocre gioco del calcio. Peggio di FIFA.
Pro Pinball: The Web	1-2	●									90%	Era la migliore simulazione di flipper in circolazione ma...
Pro Pinball: Timeshock	1-2	●									90%	...Si potrebbe impazzire con un flipper così!
Project Overkill	1	●									89%	Violento, sanguinoso ma ripetitivo e niente due giocatori!

NUOVI GADGET

Non ci sono molte novità per questo mese. Peccato che non facciamo più l'Iron-man test... Questo cyber pad sarebbe sicuramente entrato nella storia!

Cyber Shock
Prodotto da: Fire International



Vantaggi: utile per qualsiasi scopo, tranne combattere e guidare. Questo mostro argenteo viene proposto con quattro thumbstick di forme diverse che possono essere usati al posto di quelli standard. L'idea è quella di offrirvi la maggiore comodità per ogni tipo di gioco.
Svantaggi: il D-pad deve essere stato creato dallo stesso Satana. Con angolazioni strane e incomprensibilmente allungato non può essere utilizzato nei giochi di combattimento, nemmeno per le mosse più semplici. La sostituzione dei thumbstick è inutile e scomoda e il pad è così spesso che ci vogliono le dita di ET per manovrare senza che qualche pezzo di muscolo si stacchi dalle ossa.

VALUTAZIONE: ★★★★★

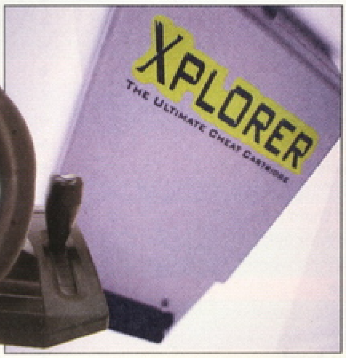
Jordan GP wheel V2
Prodotto da: Joytech
Vantaggi: la sensazione. Il design di questo volante è stato largamente migliorato con l'introduzione di autentiche manopole in gomma e ulteriori numerosi pulsanti.
Sono disponibili la modalità analogica e digitale, quindi risulta compatibile con tutto incluso il NeGcon della Namco.
Svantaggi: l'effetto resistenza. Anche se è stato creato per avere l'effetto resistenza, la vera sensazione è piuttosto scarna e non vi toglie assolutamente dalla testa l'idea che state viaggiando a 140 Km/h dentro a uno schermo piatto.
Però è manovrabilissimo ed è eccellente se desiderate uno sterzo potente!

VALUTAZIONE: ★★★★★



Xplorer V2
Prodotto da: Fire International
Vantaggi: scoprire i trucchi. Ha un'interfaccia utente migliore dell'Action Replay ed è aggiornato con nuovi codici già presenti, inclusi *Tekken 3*, *Resident Evil 2* e *Gran Turismo*. Inoltre è veramente semplice inserire i propri codici.
Svantaggi: nessuno conosciuto. Questo nuovo gadget è fornito con un menu multimediale, un lettore di musiche da CD (cattura le tracce audio del gioco), un gestore di memory card, un sistema di menu migliorati e la possibilità di essere aggiornato via memory card o via CD. Tutto in uno, questo si guadagna il titolo di re dei cheater.

VALUTAZIONE: ★★★★★



* Provato non in versione PAL

arcade shoot'em up · beat-'em-up · prima persona · puzzle e vari · platform · gioco di guida · sportivo · strategia/adventure

GIOCO										PLAY N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
Psybadek	1	●							●		52%	Una vera noia.
Psychic Detective	1	●									75%	Gioco con mediocri fantasie erotiche. Meglio buttare.
Psychic Force	1-2										73%	Picchiaduro insolito. Niente di speciale.
Puyo Puyo Sun*	1-2	●			●						87%	Divertimento di gruppo assicurato!
Quarterback Club '96	1-8	●	●								80%	Ancora una volta, a chi interessa?
R-Type Delta*	1	●							●	2	90%	Uno spara e fuggi che pompa adrenalina!
Raiden Project, The	1-2	●									68%	Abbagliante, ma definitivamente scarsino.
Rage Racer	1	●					●				94%	Corsa super veloce, molto vario e giocabile. Da comprare subito!
Raging Skies	1-2	●		●			●				73%	Discreto sparatutto nei cieli!
Rally Cross*	1-4	●	●		●		●		●		89%	Rally d'alta classe. Da due e quattro giocatori!
Rampage World Tour	1-3		●								77%	Scarso di scenari, ma godibile.
Rapid Racer	1-2	●			●		●		●		87%	Potente e brillante ma ripetitivo...
Rapid Reload	1	●									71%	Sparatutto in stile cartoon. Ormai datato.
Rascal	1	●							●		77%	Platform superato, adatto ai bambini!
Rayman	1	●									87%	platform game coloratissimo, oggi un po' noioso.
Ray Storm*	1-2										75%	Sparatutto coinvolgente a due giocatori.
Ray Tracers	1	●									74%	Velocissima corsa in stile Chase HQ. Piuttosto ordinario.
Re-Loaded	1-2	●									61%	Veramente peggio dell'originale. Insipido.
Rebel Assault 2*	1	●									60%	Con ambientazione in Guerre Stellari. Noioso e ripetitivo.
Reboot	1	●							●		68%	Facile a prima vista, divertimento di breve durata.
Resident Evil	1	●									95%	Avventura gotica horror– raccomandato!
Resident Evil: Director's Cut*	1	●									83%	Leggermente meglio di RE, ma sorpassato.
Resident Evil 2*	1	●									96%	Un sequel veramente spettacolare e fortemente terrificante!
Return Fire	1-2	●			●						84%	Discreto giochino di guerra con split screen.
Revolution X	1-2							●			40%	Sparatutto atroce. Veramente brutto.
Ridge Racer	1	●					●				93%	Gioco di grido che ora appare un po' troppo superato.
Ridge Racer Revolution	1-2	●		●			●				90%	Gioco migliorato, con link-up e macchine più carine.
Riot	1-2	●									72%	Sport mortalmente futuristico – simile a Rollerball.
Rise 2: Resurrection	1-2	●									88%	Terrificante picchiaduro con robot. Troppo datato.
Risk	1-4	●	●		●						35%	Gioco di società– privo di competizione.
Rival Schools*	1-8	●	●								96%	Il più dinamico dei giochi di combattimento.
Road Rage	1-2	●					●				24%	Abominevole e scadente simulatore di tai-box. Ugh!
Road Rash	1-2	●									75%	Graficamente scarso, ma divertente. Ora un po' scadente.
Road Rash 3-D	1	●									76%	Deludente sequel senza attrattiva.
Robopit	1-2	●			●						55%	Abominaevole picchiaduro con robot.
Robotron X	1-2	●									85%	Gioco classico, molto veloce, meglio l'originale.
Rock & Roll Racing 2	1-2	●					●				55%	Banale sparatutto. Con interessante modalità due giocatori.
Rockman Battle & Chase*	1-2	●			●						41%	Corsa in stile cartoon banale e poco attraente.
Rockman Dash*	1	●									80%	Divertente avventura in 3-D.
Rogue Trip	1-2	●							●	1	92%	Pazzesca gara motoristica.
Rosco McQueen	1	●							●		88%	Scherzate col fuoco con questo bollente gioco!
Runabout*	1	●									77%	Gioco di corse molto giocabile, troppo breve.
Salamander Deluxe Pack	1-2										74%	Datato ma divertente. Sparatutto degli anni ottanta.
Sampras Extreme	1-4	●	●								90%	Uno dei migliori giochi di tennis su PSX. Splendido.
Samurai Showdown*	1-2	●									62%	Dovevano chiamarlo "Il Lento Samurai"!
San Fransisco Rush	1-2	●		●					●	1	45%	Non proprio il peggior gioco di corse di tutti i tempi.
S.C.A.R.S.	1-8	●	●								82%	Un discreto, anche se graficamente rozzo gioco di corse.
Sentient	1	●									84%	Coinvolgente ed intelligente avventura. Bizzarro.
Sentinel Returns	1	●				●					62%	Gioco strategico molto ripetitivo e con grafica approssimativa.
Shadow Master	1	●							●		79%	Buona prova, ma manca di varietà ...
Shellshock	1	●									85%	Gioco di carri armati discreto, oggi un po' nell'ordinario.
ShockWave Assault	1	●									87%	Sparatutto con limitate possibilità. Stupido.
Side by Side Special*	1	●					●				63%	Gioco di corse poco ispirato.
Sim City 2000	1	●				●					75%	Un fantastico gioco. Non adatto al PSX.
Skeleton Warriors*	1										56%	Trasposizione grottesca per questo picchiaduro.
SkullMonkeys	1	●									83%	Gradevole giocabilità plastica.
Small Soldiers	1-2	●			●				●	2	78%	Grande azione, pessimo film, buon gioco.
Smash Court Tennis	1-4	●	●								86%	Altissima giocabilità, coinvolgente tennis stile cartoon.
Snow Racer	1-2	●			●						50%	Grafica carina, gara purtroppo deludente.
Soccer '97	1-4	●	●								82%	Versione con squadre inglesi di Olympic – veramente giocabile!
Soul Blade*	1-2 *	●									96%	Il miglior picchiaduro con armi su PSX!
Soviet Strike	1	●									83%	Sparatutto con elicotteri carino, grafica mediocre.
Space Hulk	1	●									84%	Claustrofobico ed intenso gioco strategico in 3D.
Space Jam	1-6		●								39%	Pessimo gioco del basket in stile cartoon, basato sul film.
Spawn: The Eternal	1	●									49%	Stupida e fantasiosa avventura infernale!
Speedster	1-2	●			●		●				80%	Gara splendida di buona fattura, purtroppo lento.
Spice World (con Geri)	1	●									25%	Uno spreco delle Spice... anche se economico!
Spider*	1	●									75%	Platform con gli aracnidi. Può risultare noioso.
Spot Goes to Hollywood*	1	●									72%	Platform game in stile cartoon poco ispirato.
Spyro The Dragon	1	●							●	1	88%	Un buon platform che manca di attrattiva.
Stahlfeder*	1	●									65%	Sparatutto verticale in vecchio stile. Troppo facile.
Star Gladiator	1-2	●									88%	Valido picchiaduro della Capcom.
Starblade Alpha	1	●									68%	Azione molto coinvolgente, però senza alcun controllo...
Starfighter 3000	1										85%	Una buona prova per questo strategico sparatutto in stile sci-fi.
Star Wars: Masters of Teras Kasi*	1-2	●									74%	Una grande licenza eppure sprecata in modo negativo.

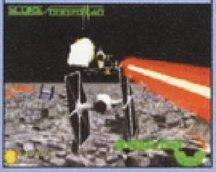
COIN-OP

LA TOP 5 DI PLAY

Di seguito sono elencate le migliori 5 macchine arcade in cui lo staff di Play inserisce le proprie monete guadagnate con fatica. Se avete giocato a interessanti coin-op di recente, fatecelo sapere e le includeremo nel nostro elenco.

STAR WARS TRILOGY

Fate vedere a quel malvagio imperatore chi è il vero maestro Jedi in questo fantasmagorico ed irresistibile shoot 'em up.



TIME CRISIS 2

La Sega ha finalmente lanciato questo fantastico gioco... e noi viviamo praticamente per giocarci



SEGA RALLY 2

Una intensa corsa testa a testa così reale che non ci si aspetta di uscirne illesi! Hmm, veloce.



SOUL CALIBUR

Non molto diverso da *Soul Edge*, comunque produce abbastanza scintille da rendere la gara entusiasmante.



SF ALPHA 3

La serie può essere molto vecchia, ma continua a funzionare. Quest'ultimo episodio ne è la prova!



VERSIONI IMPORTATE

BEAVIS & BUTTHEAD
Versione USA ■ 16 Feb
Nuove imprese anarchiche del duo che imperversa a Hollywood.
ANTICIPAZIONE ★★★★★

IRRITATING STICK
Versione USA ■ 20 Feb
Guidate un cerchio dentro un labirinto elettrificato... scarso!
ANTICIPAZIONE ★★★★★

LOK: SOUL REAVER
Versione USA ■ 20 Feb
Uno dei migliori giochi con una grafica mai vista su PlayStation!
ANTICIPAZIONE ★★★★★

MARVEL VS SF
Versione USA ■ 20 Feb
Nuovi e duri combattimenti in 2-D con i soliti noti.
ANTICIPAZIONE ★★★★★

QUAKE II
Versione USA ■ 16 Feb
Finalmente possiamo tuffarci in un glorioso bagno di sangue!
ANTICIPAZIONE ★★★★★

RC STUNT COPTER
Versione USA ■ 20 Mar
Divertimento assicurato con un elicottero radiocomandato.
ANTICIPAZIONE ★★★★★

MONKEY HERO
Versione USA ■ 20 Feb
Le scimmie sono protagoniste in questa avventura dalla grafica graziosa.
ANTICIPAZIONE ★★★★★

SILENT HILL
Versione USA ■ 20 Feb
Un incrocio tra X-Files e RE2... deve per forza essere grande.
ANTICIPAZIONE ★★★★★

SYPHON FILTER
Versione USA ■ 20 Feb
Un potenziale rivale di MGS, ma sarà proprio così?
ANTICIPAZIONE ★★★★★

RAYMAN 2
Versione USA ■ 31 Mag
Il vero eroe della piattaforma PSX è tornato... ma è troppo tardi?
ANTICIPAZIONE ★★★★★

RAMPAGE UNIVERSAL
Versione USA ■ 20 Mar
Nuove città da distruggere e nuovi mostri con cui farlo.
ANTICIPAZIONE ★★★★★

X-MEN
Versione USA ■ 20 Mar
Gioco di combattimento in 3-D con i famosi eroi dei fumetti!
ANTICIPAZIONE ★★★★★

DEAD UNITY
Versione USA ■ 20 Apr
Un altro potenziale concorrente di MGS, non trattenete il respiro!
ANTICIPAZIONE ★★★★★

	GIOCO										PLAY N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
	Starwinder	1	●									77%	Corsa spaziale piuttosto lineare. Manca di eccitazione.
	Steel Harbinger	1	●									80%	Controllare un violento ninfetto non è proprio divertente.
	Steel Reign	1-2	●			●				●		58%	Noleggiatelo, non compratelo!
	Streak	1-2	●		●					●		59%	Gioco di hoverboard piuttosto scadente...
ASSI	Street Fighter Alpha	1-2	●									93%	Classico picchiaduro in 2D. Ora superato
	Street Fighter Collection	1-2	●									67%	A volte sarebbe meglio lasciar perdere!
ASSI	Street Fighter Ex Plus	1-2	●									91%	Assolutamente Eccellente!
	Street Fighter: The Movie	1-2	●									35%	L'originale è stato fotocopiato male! Brutto!
ASSI	Street Fighter Zero 2*	1-2	●									94%	Semplice, grafica coloratissima. Eccezionale giocabilità!
	Street Racer	1-8	●	●		●						84%	Clone infantile di Mario Kart, buon multi-player.
	Strikepoint*	1-2	●			●						54%	Simulazione di elicottero scadente e poco convincente.
	Striker '96	1-4	●	●								73%	Estremamente giocabile, ma oggi estremamente datato.
	Suikoden	1	●									80%	Dolce e duraturo RPG Manga.
ASSI	Super Puzzle Fighter 2*	1-2	●									90%	Fantastico puzzle game giapponese!
ASSI	Supersonic Racers	1-8	●	●								91%	Caotica corsa in stile Wacky Races.
	Swagman	1	●									82%	Efficiente avventura in stile cartoon.
	Syndicate Wars	1-4	●	●			●					85%	Adoro l'odore del napalm la mattina!
	Tail Of The Sun*	1	●									84%	Innovativa cavernicola avventura. Presentazione pessima.
	Tales Of Destiny*	1	●									77%	Interessante gioco di ruolo giapponese.
	Tekken	1-2	●									84%	Era il miglior picchiaduro in 3-D, ancora apprezzabile.
ASSI	Tekken 2*	1-2	●									95%	Il picchiaduro in 3-D per eccellenza. Acquisto obbligato!
ASSI	Tekken 3*	1-2	●							●		97%	Indubbiamente il miglir picchiaduro in circolazione.
	Tempest X3	1-2	●									86%	Update di un vecchio coin-op. Divertimento sicuro.
	Tenchu	1	●							●	1	85%	Oscura e mortale azione.
	Tennis Arena	1-4	●	●								84%	Fluido, appassionante e giocabile...
	Ten Pin Ally	1-6										60%	Simulatore di bowling insensato e squallido.
	Test Drive Off-Road	1-2	●			●						35%	Un vero fiasco! Macchia il buon nome di Test Drive.
	Test Drive 4X4	1	●							●		54%	Inutile prodotto di un mercato ormai saturo.
	Test Drive 4	1-2	●		●			●				86%	Divertimento assicurato per molto tempo!
	Test Drive 5	1-2	●		●			●		●		75%	Messo alle strette dalla concorrenza.
	Tetris Plus	1-2	●									81%	Attraente ma antiquato.
	Theme Hospital	1	●									88%	Sicuramente più divertente di un ospedale!
	Theme Park	1	●									86%	Costruite il vostro parco divertimenti. Molto ben congegnato.
	Three Lions	1-2	●									80%	Carino ma lento. Non proprio il massimo!
	Tiger Shark	1										62%	Decente sparatutto acquatico e aereo. Pacchiano.
	Time Commando	1										78%	Avventura restrittiva ma graficamente impressionante.
ASSI	Time Crisis*	1	●						●			90%	Stupendo gioco d'azione. Il massimo.
ASSI	Tobal No. 1*	1-2	●									94%	Strepitoso picchiaduro im high res.
ASSI	Tobal 2*	1-2	●					●		●		92%	Sequel molto migliorato. Di tutto, di più!
ASSI	TOCA: Touring Car	1-2	●			●		●		●		92%	Veramente veloce, divertente, veramente rally!
ASSI	TOCA: Touring Car 2	1-2	●		●	●		●		●	2	94%	Emozioni a non finire!
	Tokyo Highway Battle	1	●									73%	Grande idea, sminuita da una lentezza estenuante.
	Tomba*	1	●									56%	Deludente e datato platform/RPG.
ASSI	Tomb Raider	1	●									94%	Stupefacente avventura 3D in stile Indiana Jones.
ASSI	Tomb Raider II	1	●							●		95%	Ottimo sequel che supera le aspettative.
ASSI	Tomb Raider III	1	●							●		93%	Lara nella forma migliore... poco vestita!
	Tommi Mäkinen Rally	1-2	●			●		●		●		39%	Il peggio dei giochi di rally!
	Top Gun: Fire at Will	1	●									76%	Simulatore di volo con combattimento basato sul film.
	Toshinden	1-2	●									76%	Il primo rivale di Tekken, graficamente fantastico. Datato.
	Toshinden 2*	1-2	●									74%	Molto peggio del primo. Evitare come la peste.
	Toshinden 3	1-2	●									78%	Un discreto picchiaduro. Niente di più.
	Total Drivin'	1-4	●		●	●		●		●		84%	Eccitante corsa con eccellenti varianti.
	Total Eclipse Turbo	1	●									69%	Scarso sparatutto in terza persona. Dalla 3DO.
ASSI	Total NBA '96	1-8	●	●								94%	Il miglior gioco di basket su PSX, fino a...
ASSI	Total NBA '97	1-8	●	●								92%	Il più avanzato gioco di basket di tutti!
ASSI	Total NBA '98	1-8	●	●						●		93%	Ottimo seguito, sempre il migliore!
	Touring Car Championship	1-2	●			●		●		●		92%	Veloce, divertimento gioco di corsa!
	Transport Tycoon	1	●				●					78%	Avvincente gioco di strategia sui mezzi di trasporto.
	Trash It	1-4	●	●								55%	Mediocre puzzle game.
	Treasures of the Deep*	1	●							●		83%	Avventura sottomarina ricca di atmosfera.
	True Pinball	1										65%	Flipper troppo sopavvalutato. Niente salvataggi!
	Tunnel B1	1-2	●									87%	Sfavillante dimostrazione grafica. Breve durata.
	Twinbee Deluxe Pack*	1-2	●									65%	Vivace sparatutto giapponese in stile cartoon. Sufficiente.
	Twisted Metal	1-2	●			●						78%	Graficamente scadente, ma ha spianato la strada a ...
	Twisted Metal 2 (World Tour)*	1-2				●						88%	Straordinario ed irresistibile in due giocatori!
	Unholy War (The)	1-2	●			●				●	1	70%	Scarsino, ma offre una buona giocabilità se giocato in due!
	V2000	1	●							●		82%	Inflessibile e riflessivo sparatutto .
	V-Ball Beach Volley Heroes	1-2	●									30%	Un gioco che non si lascia giocare!
	Vandal-Hearts*	1	●									81%	RPG fantasy strategico. Sanguinoso.
ASSI	Victory Boxing	1-2	●									90%	Veloce e fluida trasposizione di questo sport.
ASSI	Victory Boxing 2	1-2	●							●		90%	Frenetica azione in un sequel molto vivace.
	Viewpoint	1	●									74%	Sparatutto con visuale isometrica. Pessimo rallentamento.
ASSI	Vigilante 8	1-2	●			●				●		94%	Grosse pistole, incredibili esplosioni , gigantesca attrazione!
	Virtual Golf	1-4	●									61%	Grigia simulazione del golf, Actua Golf 2 è molto meglio.
	Virtual Pool	1-2	●				●					68%	Grande gioco per PC, goffo e lento su PSX.

GIOCO	N.										PUNT.	NOI DICIAMO...
VMX Racing	1-2	●			●						45%	Corsa graficamente scarna e francamente ingiocabile.
V-Rally	1-4	●			●		●				87%	Veloce simulatore di rally con un grande split screen.
VRBaseball '97	1-2	●									80%	Eccellente ed esaurintesimulatore di questo sport.
Viper	1	●							●		46%	Oscuro e lineare sparatutto con elicotteri.
Vs	1-2	●									72%	Fluido, ma troppo semplicistico per un picchiaduro.
V-Tennis	1-2	●									75%	Mellifluo gioco del tennis. Comprate Sampras o Smash Court.
Warcraft 2: The Dark Saga	1	●									86%	Gioco strategico medievale incredibilmente coinvolgente!
Wargames	1-2	●			●				●		60%	Simulatore di guerra con tattiche limitate.
Warhammer: SOTHR	1	●									82%	War game incredibilmente complesso, ma gratificante.
Warhawk	1	●									68%	Sparatutto con elicotteri piuttosto ordinario.
WCW Nitro	1-2	●									80%	Il miglior gioco del wrestling sulla PlayStation.
WCWVs The World	1-2	●									79%	Il miglior gioco di wrestling per PSX, fino al successivo.
Wild 9	1	●							●		72%	Un decente platform, ma senza innovazioni.
Wild Arms*	1	●									85%	RPG eccezionalmente godibile con una vera competizione.
Williams' Arcade's Greatest	1-2	●									84%	Decente pacchetto di classici. I migliori: Robotron, Defender.
Wing Commander III	1	●									82%	Costosa opera spaziale, con trama coinvolgente.
Wing Commander IV	1	●									67%	Forse più costoso, ma con meno originalità.
Wing Over	1-2	●		●			●				50%	Sparatutto aereo molto datato.
Wipeout	1-2	●		●							89%	Un gioco di corsa che è arte allo stato pro. Oggi stancante.
CLASSIC Wipeout 2097	1-2	●		●			●				93%	Molto meglio di Wipeout – un gioco sbalorditivo.
World Cup '98	1-8	●	●						●		86%	Un gioco del calcio estremamente curato.
World Cup Golf	1-8	●									71%	Simulatore di golf renderizzato. Al di sopra della media.
CLASSIC World League Soccer	1-4	●							●		90%	Il migliore gioco del calcio su PSX!
CLASSIC Worms	1-4	●									92%	Graficamente scarno ma giocabilissimo con il multi-player.
Wreckin' Crew	1-2	●			●				●		83%	Appassionante e sfrontato gioco di corsa automobilistica.
Wrestlemania	1-4	●	●								74%	Il wrestling non è un vero sport. Il gioco è superato.
WWF Warzone	1-4	●	●								85%	Il miglior gioco di wrestling sulla PlayStation.
X2	1-2										77%	Grafica stupefacente per uno sparatutto troppo difficile!
X-Com: Enemy Unknown	1	●				●					82%	Affascinante gioco strategico a turni.
X-Com: Terror from the Deep	1	●				●					88%	Gioco strategico a turni subacqueo molto coinvolgente.
Xenocracy	1	●							●		70%	Non esaltante ma divertente ed avvincente.
X-Men Vs Street Fighter*	1-2	●									82%	Sgargiante e vibrante, ma questa volta vince il Saturn!
Xevious 3D/G*	1-2	●									72%	Collezione di tutti i giochi Xevious. Non male.
Yusha	1-2	●									60%	Grafica carina, ma giocabilità sorpassata.
Z	1-2	●		●		●					85%	Duro come l'inferno Ma intensamente gratificante.
Zeitgeist*	1	●									51%	Sparatutto incredibilmente lento. Indegno.
Zero Divide 2	1-2	●									53%	Esclusivamente per i fan dei robot da guerra.

LA GUIDA PIÙ COMPLETA A TUTTI I GIOCHI PER PLAYSTATION



WANTED

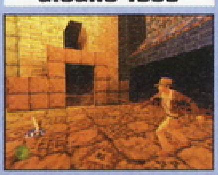
LE NOSTRE TOP 10

FINAL FANTASY VIII
MAGGIO 1999



Questo gioco, distribuito in Giappone a Natale, verrà recensito completamente il mese prossimo!

INDIANA JONES
GIUGNO 1999



Fatti da parte Lara, l'uomo col cappello è ritornato per reclamare il suo posto come miglior avventuriero.

RALLY CROSS 2
MARZO



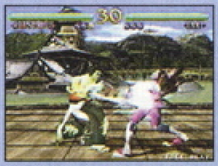
Senza gli effetti fisici lunari del suo eccellente predecessore questo dovrebbe proprio essere un rally da sballo. Non stiamo più nella pelle!

QUAKE II
FEBBRAIO



Non bisognerà aspettare molto per il definitivo spargi-sangue per PlayStation.

SOUL CALIBUR
TBA



Siamo sempre in attesa di una fedele conversione di questo picchiaduro!

TIME CRISIS 2
TBA



La versione per la PlayStation non è ancora confermata... vi terremo informati!

FERMATE LA STAMPA!!!

PLAY numero 3 1999

Nubble... nubble... e ancora.... nubble... di cosa parliamo questo mese?

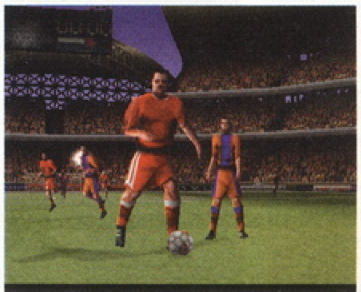
Delle 50 milioni di Playstation vendute nel mondo?

Oppure del 1.408.000 (unmilionequattrocentoottomila) Playstation vendute in Italia?

Be' dati interessanti e che possono far riflettere, ma un momento... aspetta... aspetta... sono arrivate le prime videate di UEFA Champions League della Eidos?



[SOPRA] Il gioco è in sviluppo presso lo stesso team che sta dietro alla serie di World League Soccer. Sappiamo tutti che la giocabilità è indiscutibile, ma la grafica ha sempre lasciato un po' a desiderare.



[SOPRA] Prime immagini di UEFA Champions League: c'è ancora spazio per parecchi miglioramenti.

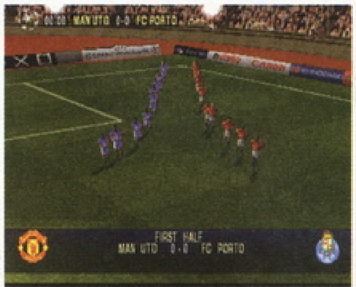
Scusate signore e signori, ma questo mese invece del classico e "formale" editoriale, abbiamo deciso di lasciare questo spazio alle prime immagini di questo nuovo gioco (vedi rubrica news-wired a pag. 7)!!!

Prima di salutarvi e darvi appuntamento al prossimo mese, volevamo fare una comunicazione di servizio: Codemasters ha reso pubblici i codici di accesso necessari per superare il blocco causato dal baco digitale (capita anche sulla PlayStation...) presente in TOCA 2.

Digitando BIGLEY si guadagna l'accesso a tutti i tracciati di gioco, mentre con MECHANIC si sbloccano tutte le vetture segrete.

Arrivederci in edicola!!!

La redazione



[SOPRA] Le squadre entrano in campo. Notate i bengala sulle tribune. Sembrano veramente realistici.

Vigilante 8

Questo mese PLAY è lieta di presentare il demo giocabile di Vigilante 8!!!

Il gioco è uscito qualche mesetto fa... ma andate a vedere "la critica" nella PlayList!!!

Sì, sì, proprio un "Play Classic" con un bel 94%, mica "pizza & fichi"...

IL GIOCO COMPLETO

Vigilante 8 prende spunto dalla trovata di combattimenti ultraviolenti tra macchine, munite di armi di tutti i tipi. Il gioco consiste nel battagliare contro orde di avversari, in stage più o meno credibili, cercando di riportare la pelle a casa e lasciarsi dietro il numero più alto possibile di carcasse fumanti.

Sud degli Stati Uniti, 1975: un gruppo non meglio identificato ha offerto 100 milioni di dollari in premio a chi distruggerà alcune locazioni strategiche dal punto di vista economico o commerciale, dalle raffinerie del New Mexico ai centri turistici in Colorado. Una banda di efferati pazzoidi muniti di macchine truccate e armate di tutto punto, i Coyotes, ha raccolto la sfida. Contro di loro, i Vigilantes si ripropongono di difendere l'America dalla minaccia incombente.

Ai due gruppi appartengono personaggi a dir poco folli, alla guida di veicoli adeguati all'attitudine di ciascuno, per un totale di dodici in tutto.

Tutti i personaggi sono in stile anni '70, e lo stesso per i veicoli. Le caratteristiche di ciascuno si riflette anche sul modo di combattere.

Una volta scelto il proprio personaggio preferito, si viene catapultati in un'arena selezionabile tra le otto disponibili. I campi di combattimento sono piuttosto fantasiosi, ma tutti collocati all'interno degli States. Le arene sono enormi e garantiscono un'estrema libertà di movimento; inoltre sono geograficamente complesse, con strutture su cui è possibile salire, rampe per esibirsi in salti acrobatici e quant'altro. Tutto ciò che è presente sul terreno di gioco si può distruggere: non è raro andare a sbattere a tutta velocità contro una baracca e vederla volare in mille pezzi, o sparare inavvertitamente un colpo di mortaio al plasma contro un palazzo di tre piani per poi assistere al suo crollo. Le arene spesso riservano sorprese di altro tipo: nel livello della città fantasma, ad esempio, non è raro venire travolti da un grosso treno.

Anche il nostro mezzo di trasporto manifesta esplicitamente i danni subiti: a poco a poco i vetri si frantumeranno, la carrozzeria comincerà a perdere pezzi e verso la fine delle riserve di energia sembrerà di guidare una carcassa rottamata. La fisica delle automobili è estremamente credibile.

All'inizio della partita, il giocatore è armato unicamente di un misero mitragliatore. La prima cosa da fare è quindi cercare in giro per l'arena un'arma più efficace. La macchina può montare un massimo di tre armi oltre al mitra. La scelta è piuttosto varia, ma canonica: missili a ricerca, molto lenti e piuttosto imprecisi, razzi, utili in attacchi ravvicinati ultraviolenti, un cannone che si orienta automaticamente verso il nemico, uno spargi-mine pressoché inutile e un terrificante mortaio al plasma, utile per colpire i nemici impossibilitati a scappare rapidamente. Le armi sono spesso in punti del livello che richiedono una certa perizia per essere raggiunti: in cima a palazzi, lungo la traiettoria di salti molto lunghi e simili. Una volta che si è raccolto un minimo di arsenale, ci si può dedicare alla battaglia vera e propria. Grazie al comodo radar si determina la posizione dei nemici: il resto è delegato alla furia omicida del giocatore. I nemici sono dotati di una discreta IA, ma hanno la tendenza, una volta in difficoltà, a fuggire, facilitandoci il compito. In realtà, se si combatte contro molti avversari allo stesso tempo, può capitare che gli altri coprano la fuga del veicolo più danneggiato. Le armi raccolte dal giocatore e dai nemici sono visibili sul veicolo: in questo modo è possibile, ad esempio, evitare di accodarsi a un'auto munita di spargi-mine e così via.

Per effettuare sterzate brusche, mossa indispensabile, è disponibile un efficace freno a mano. Il gioco mette a disposizione un Quest mode, in cui è necessario superare una serie di arene di difficoltà crescente: nel procedere del gioco ci verranno messi a disposizione i quattro veicoli segreti. In alternativa è possibile impegnarsi contro un avversario, tanto in modalità cooperativa, in cui il numero e il tipo di nemici è altamente configurabile, quanto in un deathmatch all'ultimo missile.

LA DEMO

Inserite il CD allegato a PLAY nella vostra PlayStation e provate l'emozione di gigantesche esplosioni !!!

PLAY

Gruppo Editoriale Futura S.p.A.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile, 39
20091 - Bresso [MI]
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

Direttore responsabile
Paolo Reina
Coordinamento editoriale
Elga Corricelli
Coordinamento redazionale
Massimiliano Anticoli
Consulenza editoriale
Publish Art - Pavia
Hanno collaborato
Fabio Bernareggi, Fabio D'Italia, Roberta Leone, Maria Grazia Piacentini, Romina Caizzone, Matteo Tenca, Roberto Uccelli.
Ringraziamenti
Si ringrazia per la preziosa collaborazione: Halifax, Simone Crosignani
Corrispondente dal Giappone
Shintaru Kanauya
Corrispondente dagli USA
Kat Bucannon
Pubblicità
Pubblicità diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin
Telefono: 02/66526286

Gruppo Editoriale Futura S.p.A.
Sede Legale
Via XXV Aprile, 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
Abbonamenti
Gruppo Editoriale Futura SpA
C.P. 88-20091
Bresso [MI]
Telefono: 02/66526213
[ore 9.00-12.30]
Fax: 02/66526300
e-mail
abbonamenti@futura-ge.com
[i versamenti devono essere effettuati sul ccp n. 38805206]
Stampa
Roto 2000
Fotolito
CSG - Grassobbio [BG]
Distribuzione
So.Di.P. - Via Bettola, 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45%, art. 2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 2/11/98 n. 1363. Prezzo della rivista L. 5.000. Rivista + CD L. 12.000. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in cotrassegno. I versamento devono essere effettuati sul c.c.p. n. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n. 633/72 e successive modificazioni.
I lettori che non trovassero Play in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.



T'AI FU™
Wrath of the Tiger
DREAMWORKS INTERACTIVE™
AZIONI DI COMBATTIMENTO KUNG-FU
BATTAGLIE TRA ANIMALI LEGGENDARI
20 LIVELLI INTENSI
CHI
HEALTH
ACTIVISION
PlayStation
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
HALIFAX
HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399
www.halifax.it
VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX
PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO
BASKET MILANO